CONSOLES+

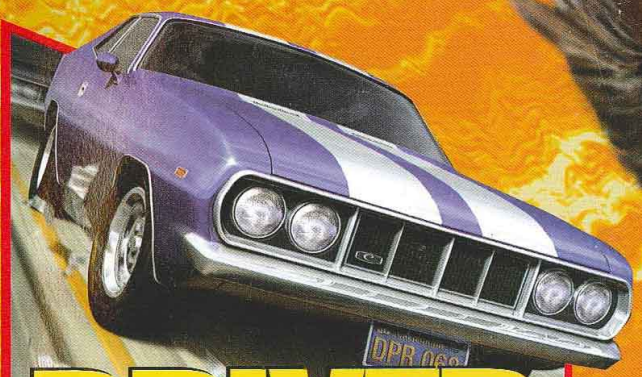
100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

EXCLUSIF !

TOUT SUR LA NOUVELLE CONSOLE NINTENDO

DVD, IBM POWER PC 400 MHz



DRIVER

le jeu de l'été sur Playstation

TEKKEN

RETOUR EN FORCE

CINÉMA, ARCADE, PLAYSTATION 2...

PLUS !

Supplément E3

Tous les hits de fin d'année en direct

RESIDENT EVIL : LA RELEVE EST PRETE

N° 89 JUIN 1999. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1050 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10.500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8669

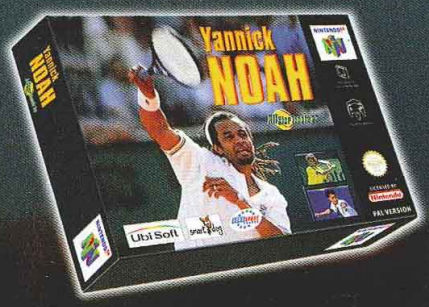
T 6745 - 89 - 35,00 F

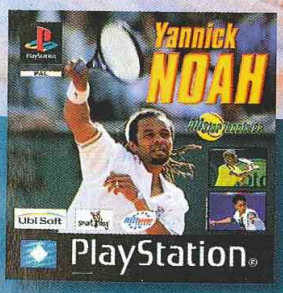
LA SIMULATION DE TENNIS LA PLUS RÉALISTE !

DISPONIBLE SUR
PLAYSTATION
GAME BOY
NINTENDO 64

Yannick NOAH

All Star Tennis '99





"Un tennis vraiment réussi et captivant."
Nintendo Magazine

"Le meilleur soft de tennis de la N64."
Joypad

Fans de Yannick, retrouvez-le dès maintenant sur PlayStation et Game Boy !

PlayStation · NINTENDO 64 · GAME BOY · EUROSPORT FRANCE · smart dog · Ubi Soft

TESTS MODE D'EMPLOI

Un drapeau vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain. C'est aussi une manière de vous indiquer si le jeu est officiellement vendu en France ou s'il faut se le procurer dans les boutiques d'import. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des autres notes. Tetris par exemple a des graphismes minables, mais offre un intérêt redoutable.
Si vous devez vous fier à une note, ce doit être celle-ci !

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

Mégahit Consoles+

Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les meilleurs du moment. Ce sont des achats sûrs.

d'or Consoles+

Le logo Consoles+ d'Or est la plus haute distinction qu'un jeu puisse obtenir. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des meilleurs de sa catégorie et que c'est un achat encore plus sûr.

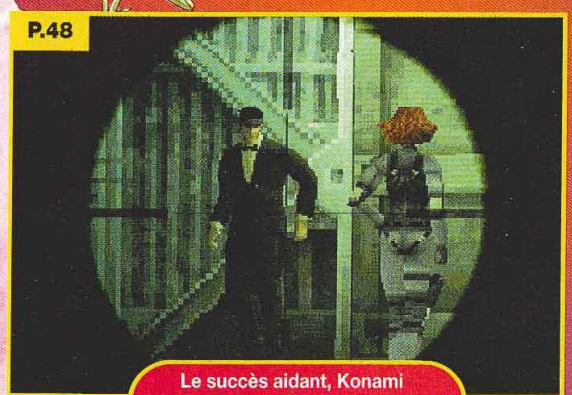
QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Ca y est ! Le mois de juin est là, et avec lui... ben... Pas, ou peu, de grandes nouveautés, tant au niveau officiel qu'au niveau de l'import. Finalement, l'événement le plus attendu en juin, c'est l'Electronic Entertainment Expo (E3), qui a lieu chaque année aux Etats-Unis. Les éditeurs présentent leurs nouveautés à tour de bras avec un plaisir non dissimulé. À cette occasion, Consoles+ vous offre un cadeau de choix : le compte rendu complet de ce gigantesque salon, dans un supplément gratuit de 28 pages. Allez pas dire qu'on ne vous gâte pas. Notez que, puisqu'il est gratuit, il ne peut être vendu séparément.

LE TOP/FLOP

Retour du Top/Flop dans Consoles+ ! Après de longues années au placard, il est bon de retrouver cette rubrique qui plaisait tant. Mais cette fois, c'est à vous de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos cinq jeux préférés (Top), de vos cinq jeux les plus attendus (Most Wanted), et, bien évidemment, des cinq jeux que vous pensez être les moins réussis (Flop). Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel, 3615 code TCPLUS, (2,23 F/min). Rendez-vous dans les News pour les résultats des votes.

P.48



Le succès aidant, Konami présente la version intégrale de son hit Metal Gear Solid, à venir sur Playstation.

P.140

Frogger sur Game Boy Color ! Tu le crois ça ? (© AHL 1976). Comment faire du neuf avec du vieux.

SOMMAIRE

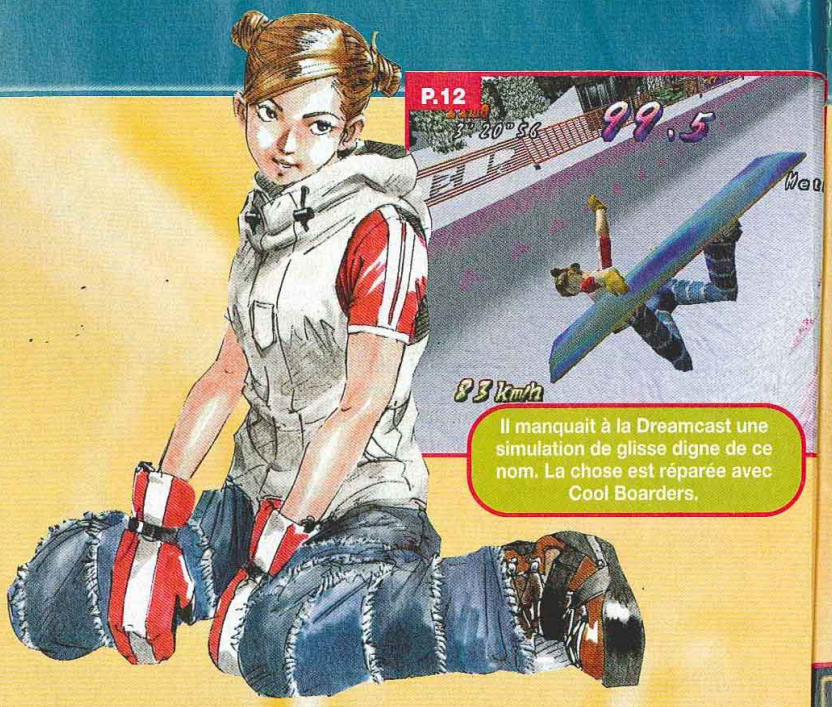
EN JUIN, ÇA FUME

PREVIEWS

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE (PLAYSTATION) 16
AIRLINE PILOTS (ARCADE) 38
APE ESCAPE (PLAYSTATION) 88
BOMBERMAN 2 (NINTENDO 64) 74
BURUKI ONE IN TOKYO (ARCADE) 58
COOL BOARDERS (DREAMCAST) 12
DEMOLITION RACER (PLAYSTATION) 69
DRAGON QUEST VII (PLAYSTATION) 30
DRAGON VALOR (PLAYSTATION) 40
DREAMSTORY (PLAYSTATION, NINTENDO 64) 76
ESPION-AGE-NTS (DREAMCAST) 28
FATAL FURY WILD AMBITION (PLAYSTATION, ARCADE) 11
FIGHTERS DESTINY 2 (NINTENDO 64) 74
FURBALLS (DREAMCAST) 83
GUNGAGE (PLAYSTATION) 52
KOUDELKA (PLAYSTATION) 32
KURUSHI 2 (PLAYSTATION) 69
LEGO RACERS (NINTENDO 64) 87
MARIO GOLF 64 (NINTENDO 64) 42
MARIONETTE HANDLER (DREAMCAST) 54
METAL GEAR SOLID INTEGRAL (PLAYSTATION) 48
OGRE BATTLE 3 (NINTENDO 64) 56
OMEGA BOOST (PLAYSTATION) 68
ONIMUSHA (PLAYSTATION) 22
KIDS PILOT (ARCADE) 46
PLANET LAÏKA (PLAYSTATION) 59
PSYCHIC FORCE 2 (PLAYSTATION) 18
QUAKE 2 (NINTENDO 64) 75
RE-VOLT (PLAYSTATION, NINTENDO 64) 69
SHADOWGATE 64 (NINTENDO 64) 86
SHENMUE (DREAMCAST) 20
SOULCALIBUR (DREAMCAST) 26
SNK VS CAPCOM (ARCADE) 87
SPEED DEVILS (DREAMCAST) 86
STAR IXIOM (PLAYSTATION) 36
STREET FIGHTER III THIRD STRIKE (DREAMCAST) 44
SUPER PRODUCERS (DREAMCAST) 60
TEKKEN TAG TOURNAMENT (DREAMCAST, ARCADE) 8
TOMORROW NEVER DIES (PLAYSTATION) 74
WIPEOUT 3 (PLAYSTATION) 75

TESTS

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS 2 (PLAYSTATION) 110
ATHENA (PLAYSTATION) 122
BATTLESHIP (GAMEBOY COLOR) 140
BREAKOUT (GAMEBOY COLOR) 140
BUST A MOVE 2 (PLAYSTATION) 136
CALIFORNIA SPEED (NINTENDO 64) 130
CENTIPEDE (GAMEBOY COLOR) 140
CINCADIA (PLAYSTATION) 132
CYBER ORG (PLAYSTATION) 124
DANCE DANCE REVOLUTION (PLAYSTATION) 120
DR SLUMP (PLAYSTATION) 118
DREAMS (PLAYSTATION) 140
DRIVER (PLAYSTATION) 94
FROGGER (GAMEBOY COLOR) 140
GETBASS (DREAMCAST) 126
GTA LONDON 1969 (PLAYSTATION) 104
MYSTIC ARK (PLAYSTATION) 119
MYSTICAL NINJA – GOEMON 2 (NINTENDO 64) 114
RASETSU NO KEN (PLAYSTATION) 100
REDLINE RACER (DREAMCAST) 106
SAGA FRONTIER 2 (PLAYSTATION) 112
TENCHU GAISEN (PLAYSTATION) 128
TOP GEAR RALLY (GAMEBOY COLOR) 140
TRAP RUNNER (PLAYSTATION) 137
XTREME GAMES 3 (PLAYSTATION) 134



Il manquait à la Dreamcast une simulation de glisse digne de ce nom. La chose est réparée avec Cool Boarders.

Driver est une version toute en 3D d'une simulation de grand banditisme. Un GTA 3D, quoi ! La Playstation va fort, très fort ! (© Patrick Sabatier 1986)

Les japona... en est ave... n'est rien ... en eaux ...

JAPON **8**

Toutes les nouveautés comme s'il en pleuvait, en provenance directe du Japon : le nouveau Tekken, Dragon Quest VII, Shenmue et bien d'autres encore.

NEWS **64**

Les news du mois de juin qui sont beaucoup portées sur l'actualité cinématographique avec Matrix, Wing Commander et Tomb Raider.

TESTS **92**

Les amateurs de GTA vont être ravis : GTA London 1969 arrive ! Driver ne devrait pas leur déplaire non plus, et pour les pépères du dimanche, pourquoi ne pas faire une partie de pêche virtuelle avec GetBass ?

SPEEDY **140**

Frogger, Centipede, Break Out... AHL et Niiico ont déjà versé une larme.

ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICRO-MANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE, VIDEO STORY, MetaCreations, Macromedia pour ses logiciels graphiques.
Salut aussi à Eliotrope : Gilles (Mac'vachement bien), Danièle (Mac' pas du tout), David (Mac' rien à fiche).
Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

ARCADE

L'arcade de juin... Thunder de Mid... avec la technolo... course de batea...

TIPS

Switch, vous le d... un emploi du tem... Entre un coup de... bon Ballistos, il a... même à vous pro...

TROMBINOSCOPE

Savez-vous comm... occupe ses journé... rapide aperçu de s... temps vous aidera... comprendre.

SOMMAIRE

Les japonais ne savent plus quoi inventer. Preuve en est avec GetBass, par ailleurs excellent, qui n'est rien d'autre qu'une simulation de... pêche en eaux douces. Manette spéciale moulinet en cadeau ! (© Bonux 1981)

Goemon revient sur Nintendo 64 sous forme d'un jeu de plates-formes à la Klonoa (Playstation). Mystical Ninja 2 - Goemon 2 mérite votre confiance, ça c'est sûr (© Mère Denis 1965).

SoulCalibur n'arrête plus de faire parler de lui. Décidément, la Dreamcast dépasse les bornes !

P.26

ARCADE 142
L'arcade de juin, c'est Hydro Thunder de Midway, développé avec la technologie 3Dfx. Une course de bateaux ultra speed !

TIPS 144
Switch, vous le découvrirez, à un emploi du temps surchargé. Entre un coup de tel à AHL et un bon Ballistos, il arrive tout de même à vous proposer ses tips.

TROMBINOSCOPE 154
Savez-vous comment Switch occupe ses journées ? Un rapide aperçu de son emploi du temps vous aidera à mieux comprendre.

COURRIER 156
Bomboy face à un terrible boss de fin de niveau. David contre Goliath !

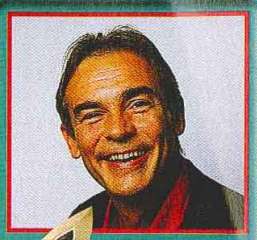
P.A. 3615
Vous l'aurez remarqué, les P.A. ne sont plus publiées dans Consoles+ pour vous permettre d'avoir plus de page pour les tests. Désormais, les Petites Annonces, c'est sur Minitel uniquement, 3615 code TCPLUS (2,23 F/min).
Qu'on se le dise.

Ce numéro 89 de Consoles+ comporte un supplément E³ gratuit de 28 pages sous blister qui ne peut être vendu séparément. Vous êtes prévenus !

LA HOTLINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un type trop chanmaille, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée (c'est le moment où il est le mieux réveillé) mais également chaque mercredi de 14h à 18h, il répondra en direct ou sous 24h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi tous nos tests, les derniers tips, la vie de la rédac, l'état de santé du Panda, quelques recettes faciles à réaliser ainsi que des news récentes.

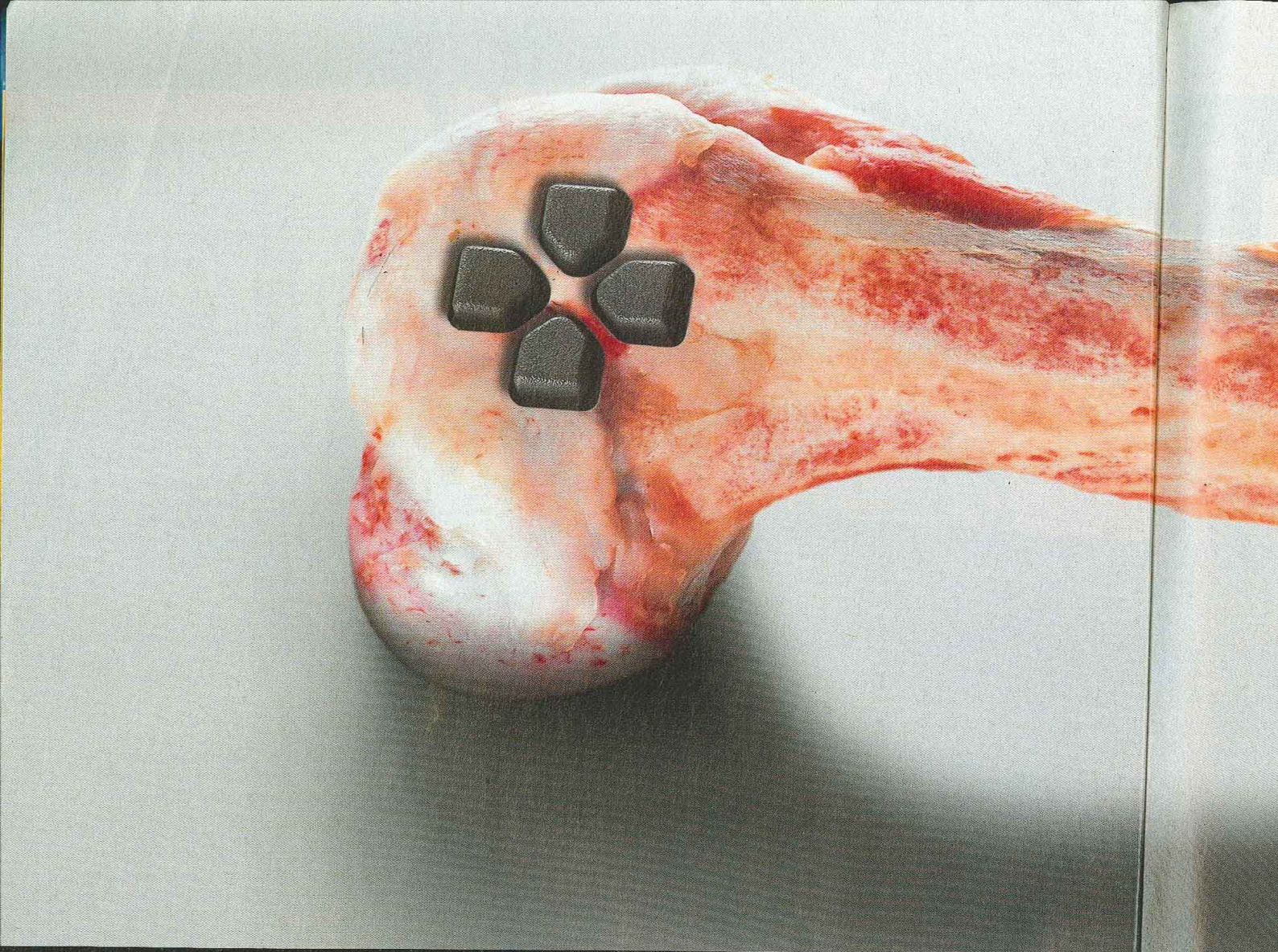
EDITO



Mais où sont les nouveautés ?

Comme chaque année à cette période, nous sommes au creux de la vague pour les sorties françaises. Seul GT tire son épingle du jeu avec Driver qui devrait cartonner cet été, car c'est un très bon jeu qui sort nettement du lot. Contrairement à la plupart des éditeurs, je pense qu'il est habile de sortir un excellent titre en été. Cette méthode avait été efficace pour Resident Evil et V-Rally et il n'y a pas de raison qu'il en aille différemment pour Driver. Cela dit, les amateurs d'import ont quand même plus de choix. À la rédaction, GetBass fait un malheur et c'est à qui pêchera le plus beau poisson sur Dreamcast. Tu le crois ça ? Quand je leur dis que c'est débile, ils me répondent que je n'ai rien compris. Et maintenant, voilà qu'ils s'éclatent avec les nouveaux jeux de danse qui font fureur au Japon. J'ai dû rater un épisode, car je n'y comprends plus rien. Les Familles de France vont être contentes. Moi, je m'en fous et s'il ne reste qu'un serial killer, je serai celui-là. J'ai bien l'intention de continuer à blaster les monstres de Blue Stinger. Et pas question d'échanger mon fusil d'assaut contre une canne à pêche.

Alain Huyghues-Lacour



Retrouvez votre instinct

Amis des animaux réjouissez-vous. La suite du plus original des jeux de baston comporte des combats encore plus rapides, intenses et violents en 3D. Les personnages, plus nombreux se morphent en bêtes furieuses aux combos dévastateurs. Alors lapin, léopard, chauve-souris ou tigre, il vous faudra sortir les griffes pour vaincre vos adversaires bestiaux. Bloody Roar 2, libérez la bête qui est en vous...

BL
-BRIN

PlayStation

© 1999. Hudson Soft co.Ltd. Bloody Roar is a trademark of Hudson Soft co. Ltd. Portions © 1999. Eighting Raizing. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved. Virgin is a registered

treinstinct bestial

suite du plus
encore plus
plus nombreux
dévastateurs
vous faudra
res bestiaux
...

BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-

HUDSON

Virgin INTERACTIVE

ainment (Europe). All rig served. Virgin is a registered trademark of Virgin Entreprises, Ltd. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

JAPON

Tekken Tag To
le VS Team r

Depuis la sortie du troisième volet en 1997, pas mal d'argent a changé de mains dans les salles d'arcade. Ce VS Team (responsable de la série Tekken) est de retour avec une "suite" surprenante à plus d'un titre.

Par Kagotani San

Reposant sur un mode de combat en équipe (d'où la mention Tag Tournament), ce Tekken est très proche, dans l'esprit, de Marvel vs Capcom (Capcom). En début de partie, on choisit deux persos. Durant le combat, on peut passer de l'un à l'autre à tout moment grâce à un simple bouton. A propos de boutons, ce volet devrait en intégrer cinq : les quatre traditionnels plus ce fameux bouton de relais. A la différence des jeux de Capcom ou de SNK, il faudra maîtriser au mieux sa partie, car si l'un des deux combattants est KO, il faudra repasser à la caisse. En ce qui concerne les personnages, on retrouvera tous ceux qui sont apparus dans la saga (arcade et Playstation).

En voilà du beau monde ! A se demander s'ils vont tous tenir à l'écran...

Et sur console ?

Techniquement, ce TTT ressemble beaucoup à Tekken 3. En fait, c'est presque le même : objets 3D, textures, animations, sons... Les niveaux sont quasiment identiques, mais les conditions de combat changent pour certains. Par exemple, le niveau de Hongkong se passe dans la nuit illuminée par les néons... La Ram du System 12 est utilisée au maximum dans les phases de relais, tant et si bien que le VS Team exclut déjà toute possibilité de conversion sur Playstation : il faudrait attendre des plombes à chaque changement de combattant...

Et sur Playstation 2 ? Peu probable, car une version 4 serait déjà à l'étude pour cette console, à la demande de Sony. Pour la Dreamcast, alors ? Pourquoi pas... En tout cas, les rumeurs sont nombreuses à ce sujet. Les paris sont donc ouverts. Quoi qu'il en soit, en cas d'adaptation sur console, l'équipe étudierait déjà une option réseau, qui impliquerait quatre joueurs...

La jouabilité prime

Pour en revenir à la version arcade, le System 12 a été exploité au maximum. C'est du reste le problème principal des programmeurs, qui s'y sentent à l'étroit. Ils ne peuvent espérer afficher plus de deux persos en même temps sans dégrader les performances. Ce que le VS Team exclut absolument, afin de ne pas décevoir les fans de la série. Du coup, les développeurs se sont concentrés sur la jouabilité et le contrôle des combattants. Namco craint tout de même que le grand public penche pour la beauté du rendu de jeux concurrents tournant sur des cartes plus performantes comme la Naomi de Sega.

La tentation fut grande d'intituler ce projet en vours de développement "Tekken 4".

Le VS Te
droite, on reco
Kimoto, Yuichi
Katsuhiro Hara

Les incertitude
le manque de
décide autrem
salles d'arcade
suite à Tekken
marche et, surt
d'attirera nouve
nombre de clie

Bouquet

Le VS Team avai
dans un premier
son jeu sur sa ca
ou sur la Naomi.
dû se contenter
car Namco en po
encore un stock
écouler. De plus,
offre l'avantage d
développement ré
récupérant tels q
programme et les
(visuels et audio)
Clôturant la génér
Tekken Tag Tourna
être le bouquet fin
nouvelles aventure
En cela, beaucoup
vateurs le considè
comme un remerci
aux fans de la série

g Tournament
m récidive !

Le VS Team. De gauche à droite, on reconnaît : Masahiro Kimoto, Yuichi Yonemori et Katsuhiro Harada.

erait déjà à
onsole, à la
Pour la
Pourquoi
les rumeurs
ce sujet. Les
verts. Quoi
s d'adaptation
pe étudierait
seau, qui
joueurs...

e prime

a version
12 a été
um. C'est dû
principal des
i s'y sentent à
vent espérer
eux persos en
s dégrader les
que le VS
olument, afin de
es fans de la
s développeurs
és sur la
ntrôle des
mco craint tout
grand public
eauté du rendu
nts tournant sur
performantes
de Sega.
grande d'intituler
rs de
"Tekken 4".

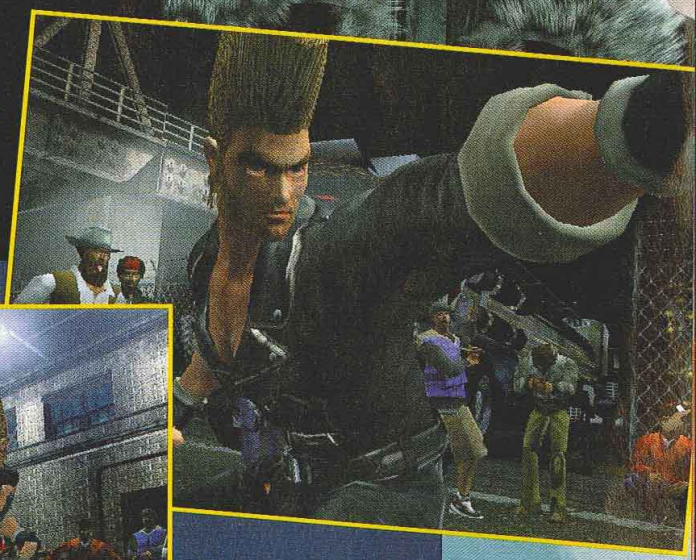
Les incertitudes du marché – et le marché de temps ! – en ont décidé autrement. En effet, les salles d'arcade réclament une suite à Tekken 3, qui soit bon marché et, surtout, susceptible d'attirer à nouveau un grand nombre de clients.

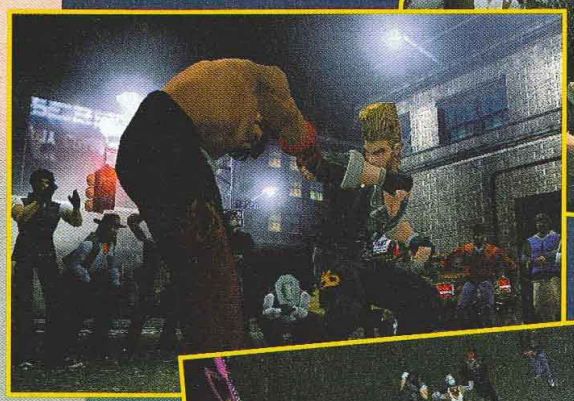
Bouquet final

Le VS Team avait donc pensé, dans un premier temps, à porter son jeu sur sa carte System 23, ou sur la Naomi. Mais le Team a dû se contenter du System 12, car Namco en possèderait encore un stock important à écouler. De plus, le System 12 offre l'avantage d'un développement rapide en récupérant tels quels le corps du programme et les librairies (visuels et audio) de Tekken 3. Clôturant la génération 32 bits, Tekken Tag Tournament devrait être le bouquet final avant de nouvelles aventures sur 128 bits. En cela, beaucoup d'observateurs le considèrent au Japon comme un remerciement ultime aux fans de la série.

ET TEKKEN 4 ?

Le VS Team a été très clair : la démo présentée sur Playstation 2 n'est pas vraiment celle de Tekken 4 ! Programmée à la demande de Sony, la Tekken Demo ne sera pas nécessairement reprise dans l'éventuel Tekken 4. La présence ou non d'un mode Team Battle, tant à la mode depuis le tout premier King of Fighters (SNK), dépendra en partie de l'accueil réservé à TTT. Quant à un Tekken sur Dreamcast, l'équipe reste muette...





ARCADE

● Namco/Juin-Juillet

Tekken Tag Tournament

Un peu d'histoire...

Tekken est, à l'origine, un jeu arcade qui a connu des débuts laborieux. Le premier volet est passé quasiment inaperçu dans les salles. Il aura fallu sa conversion sur Playstation pour le révéler au grand public. Devenu le cheval de bataille de Sony dans sa guerre contre Sega en 1995, Tekken a vu s'ouvrir à lui la voie du succès.
Le deuxième volet (1996) devait acquérir une popularité importante aussi bien en arcade que sur console. Néanmoins, Sega conservait une longueur d'avance avec ses séries Virtua Fighter et Fighting Vipers. Mais pas pour longtemps...
Le troisième volet (1997) fut la consécration pour Namco. Ce titre fit jeu égal avec Virtua Fighter en terme de popularité, et le surpassa en matière de rentabilité. Tekken 3 devint la meilleure vente arcade de l'histoire de Namco, et il constitue la coqueluche des salles. Certes moins beau que ses concurrents Sega, il avait l'avantage d'être bon marché, avec une bonne notoriété auprès du public, et répondait parfaitement aux attentes d'une industrie de l'arcade en crise. Sur console (1998), Tekken 3 est devenu une référence grâce à une conversion particulièrement réussie.
Aujourd'hui, la concurrence se fait rude dans les salles (Tecmo, Capcom, SNK), spécialement avec la sortie de l'arme absolue de Sega : la Naomi.
De plus, la Playstation 2 se fait attendre. Namco doit donc aborder une transition importante...

Tekken 1. Il avait énormément contribué au succès de la Playstation.

Tekken 2. Longtemps indétrônable sur Playstation.

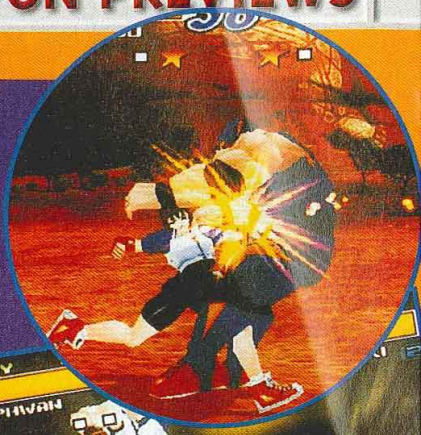
Tekken 3. Nina et Paul, les rescapés du premier épisode.

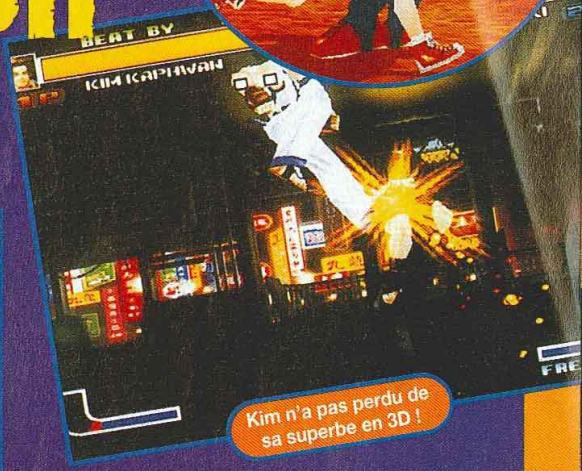
Fatal Fury Wild Ambition

SNK, le roi de la baston 2D, s'essaie régulièrement au changement de dimension, avec des résultats plus ou moins réussis. Cette fois, c'est la fête !

La version arcade vient à peine de sortir que celle sur Playstation est déjà dévoilée ! Il est vrai que le travail de conversion n'est pas compliqué, l'Hyper Neo Geo 64 étant du niveau d'un System 11. Outre une conversion parfaite, donc, on note l'ensemble habituel des modes de jeu du genre : Scénario, VS, Training, sans oublier le film d'intro en images de synthèse.

On retouve avec plaisir la belle Mai..





Kim n'a pas perdu de sa superbe en 3D !

Clone conforme

Techniquement, Wild Ambition est un clone conforme de Tekken 2. On retrouve les douze combattants, dont deux personnages autrefois cachés (Geese Howard et Li Changfa). Au menu des innovations, notons d'abord la Guard Destroyed, symbolisée par une jauge qui diminue au fil des coups encaissés. La Guard Impact permet, en position défensive, de prendre ses distances en poussant deux fois le levier de direction vers l'avant. La Counter Attack s'utilise pour passer de l'état de garde à une position offensive. L'Overdrive Power sert à déclencher des attaques spéciales surpuissantes quand la Beat Gauge est à son maximum (classique). Enfin, pour les nostalgiques des anciens Fatal Fury, on accède à des coups ultimes quand on est dans une situation désespérée (la jauge de vie clignote).
Bref, ce Fatal Fury 3D est une nouvelle contribution de SNK à la 3D, et certainement le titre le plus abouti de l'éditeur dans le domaine. Mais la concurrence est rude sur PS, avec Tekken 3 et Dead or Alive, sans parler de SoulCalibur sur Dreamcast.

Billy et son bâton de légende...

Les décors 2D scrollent .

Certains décors sont un peu désertiques...

Geese est une figure mythique de la série.

En 3D, les coups prennent de l'ampleur.

PLAYSTATION

● SNK/24 juin

Cool Boarders

Dreamcast Version

Oubliez les trois volets PS, cette version DC joue dans une autre division. Avec la puissance de la machine, l'équipe avoue qu'elle a pu enfin faire ce qu'elle voulait.

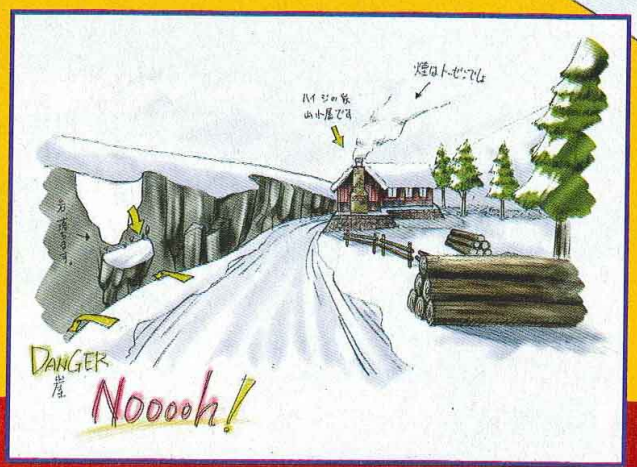
Outre une 3D très complexe et des textures fines et détaillées, le jeu tourne en 60 images par seconde. Les effets spéciaux tiennent du jamais vu, comme les éclairages de nuit. UEP pense inclure trois modes de jeu, tout en restant assez discret sur le sujet. On sait déjà qu'un Free Mode permettra au joueur de réaliser un maximum de figures suivant la technique du Down-hill en un temps limité. La nature des courses sera très variée et exploitera les capacités de la machine dans le domaine de la 3D. Outre les paysages classiques de montagne et les half-pipes, on trouvera des tunnels, des grottes, des villes enneigées, des passages de nuit, etc. L'aspect arcade est plus poussé avec, notamment, un passage urbain dans lequel on doit emprunter des rues étroites et sauter de toit en toit ! Ce n'est pas tout, car on aura droit aussi à des obstacles inattendus : troupeaux de moutons, chutes de rochers ou de ponts (!), sans compter les classiques murs ou barrières de bois. Les commandes sont d'un maniement très simple afin d'attirer tous les joueurs. Cela se résume généralement à un bouton + une direction. Les Check Points attribuent du temps supplémentaire dépendant du nombre et de la nature des figures accomplies. Des Combos de trois techniques font remporter un maximum de points. Les mouvement de caméra sont très dynamiques avec, par moment, des sauts vertigineux du haut d'une falaise. Le jeu à deux sera inclus (à quatre ?). Pour être complet sur le sujet, ajoutons qu'une version PS2 est aussi en cours de développement et qu'il sera possible de jouer en link avec la Neo Geo Pocketcolor.

DREAMCAST

● **UEP System/Juillet**

UN CONCENTRÉ 100% ARCADE

L'équipe de développement s'est creusé la tête afin d'offrir les situations les plus folles pour un maximum de sensations.

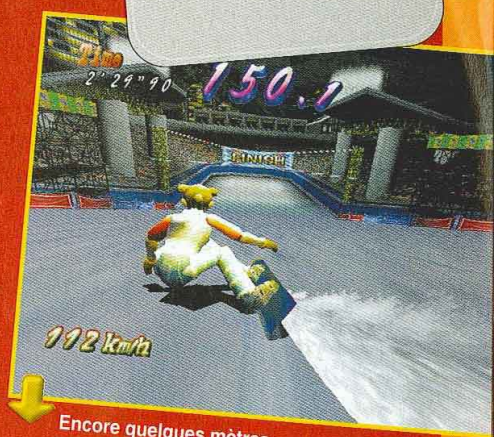


PRETS POUR LES JO ?

Le snowboard, c'est avant tout l'épreuve du half-pipe. Sur une distance donnée, vous devrez faire la démonstration de votre talent. Le Replay en jette un max !

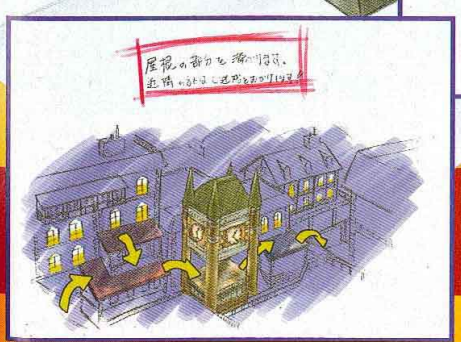
LE CIRCUIT URBAIN

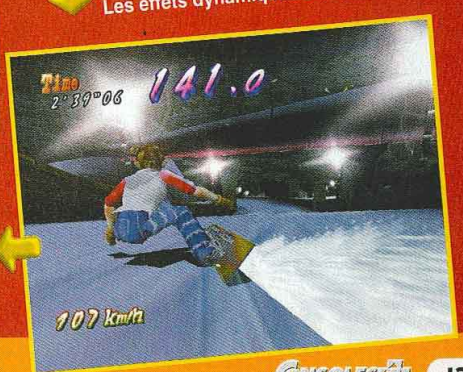
Il vous permet d'aller de toit en toit ! Sensations garanties.



Encore quelques mètres...

Les effets dynamiques sont superbes.





Les éclairages sont très réussis.

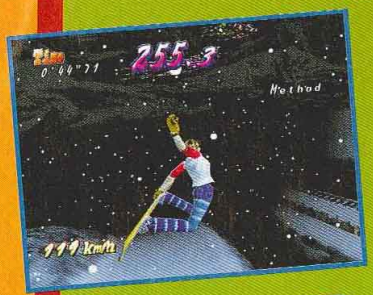
Cool Boarders

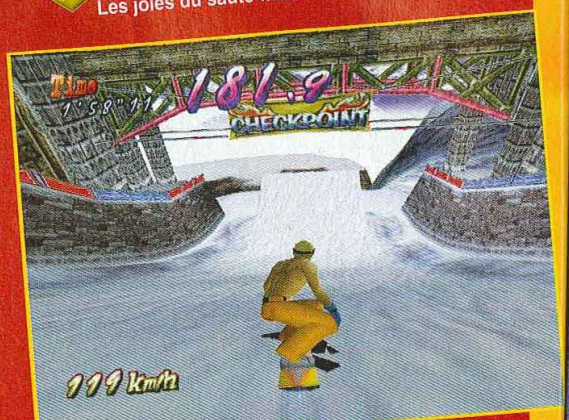
Dreamcast Version

EXTREME

Ce nouveau Cool Boarders donne décidément dans le grand spectacle, avec toutes les techniques de ce sport mêlées à des situations extrêmes !

Les joies du saute-mouton !





Des rampes imposantes vous attendent.

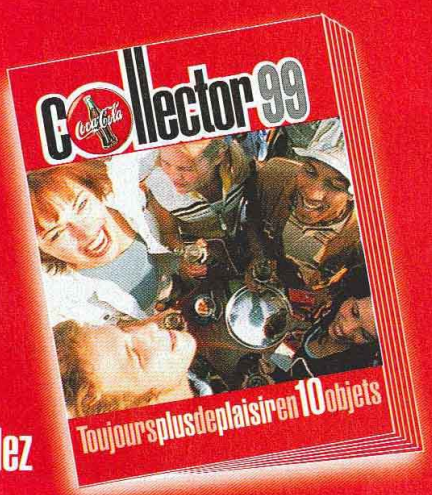
La neige n'est pas tout dans ce jeu.

Les rochers tombent par endroit !

Découv
dans ve
Demande
le vite
au 0
Coca-Cola et Always sont des marques déposées de The Coca-Cola Company.

Toujoursplusdeplaisir en 10 objets Collector 99

Découvrez les autres objets dans votre catalogue Collector99



Commandez dès maintenant le Tapis Sourit pour 15 points Collector99 + 29F*

* plus participation aux frais d'envoi.

Pour commander le Tapis Sourit, il vous suffit de collectionner 15 points Collector 99 sur les produits Coca-Cola annonçant l'opération, de les coller sur papier libre et de les envoyer avant le 15 décembre 1999 accompagnés d'un chèque de 29F + 18F de participation aux frais d'expédition (à l'ordre de SFDD/Coca-Cola) à :

SFDD/Coca-Cola 99-TSA 90002
78613 Le Perray en Yvelines Cedex

Demandez le vite au 0836684800

(2,23 F/mn)

Coca-Cola et Always sont des marques déposées de The Coca-Cola Company.

Ace Combat 3 E

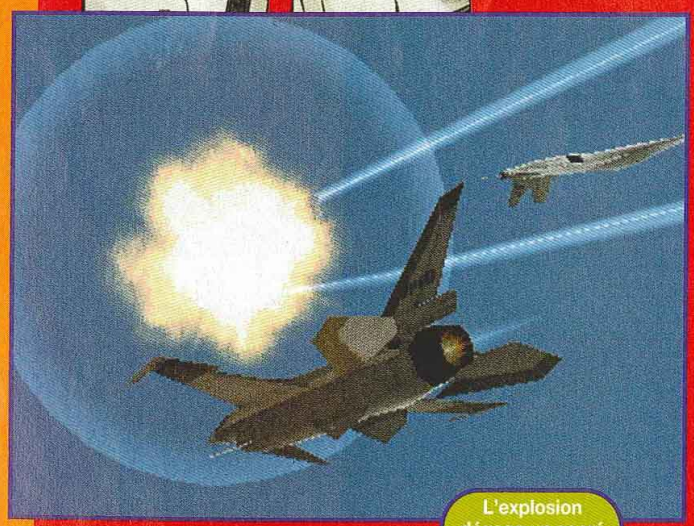
Avec ce titre futuriste, à l'allure de Macross Plus, Namco nous fait découvrir l'aviation de demain.

Usant des dernières avancées en matière de programmation sur PS, ce titre se base sur un système de scénario dynamique. En fonction de vos choix et de vos performances dans chaque mission, la suite du jeu se trouve modifiée tout comme l'état du monde dans lequel vous vous trouvez. Attendez-vous donc à de multiples fins. Côté action, Ace Combat 3 gère entièrement le Dual Shock. C'est du reste le seul titre sur PS à le faire à l'heure actuelle.

Vous êtes pris en chasse !

Dans tous les sens

Tout d'abord, les deux joysticks analogiques sont utilisés : celui de gauche pour le pilotage et celui de droite pour le contrôle de la vue. Il est enfin possible de regarder dans tous les sens ; ce qui permet d'apprécier sa situation tactique avec précision. On peut regarder au sol pour repérer les objectifs ou chercher des appareils amis (ou ennemis) dans le ciel. Ensuite, le jeu gère le bouton R3 qu'on actionne en appliquant une pression sur le joystick de droite. Il permet de basculer en vue arrière dans le cas où on est pris en chasse par un ennemi ou un missile adverse. Le bouton Triangle permet de verrouiller sa cible à tout moment.
Les appareils sont nombreux et tirés de la réalité. Des modèles originaux seront également inclus. L'histoire est ponctuée de séquences cinématiques en images de synthèse ou en animés. Graphiquement, la qualité est au rendez-vous. La jouabilité aurait été améliorée depuis le deuxième volet. Reste à découvrir l'intérêt des missions.



L'explosion dégage un sacré souffle.

On peut regarder dans tous les sens.

PLAYSTATION

● Namco/27 mai

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SORT

3 Electrosphere

DATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23 F/MIN)

Psychic Force 2

Basé sur la version Psychic Force 2012 de la Dreamcast, le concept ne change pas : combat dans un cube transparent avec une gestion de l'espace à 360°.

On note six nouvelles têtes (anciens, nouveaux et bonus) : Sonia, Genma Rikudo, Brad Kirsten, Won, Barn et Kiss . Les spécificités de cette suite sur Playstation se trouvent dans ses modes de jeu (pas loin de onze !).
L'Arcade et le mode Story sont identiques à ceux de la Dreamcast, les Training, Survival et Versus restent classiques. Le mode Group est une sorte de Team Battle. On passe sur les Records et Option habituels. Le mode Album permettrait de sauvegarder des illustrations et des Replays. Le mode Psy-Expand permet de choisir un perso et de l'entraîner pour améliorer ses performances.
Le Psychiccer Network, comme le mode précédent, gère le Pocketstation et permet d'échanger des sortes de messages entre joueurs sous la forme de mini-cartes avec illustrations à l'appui, que l'on peut visualiser sur son téléviseur.

De nouveaux persos apparaissent après des heures de jeu.

La série est populaire auprès des Japonaises.

PLAYSTATION

Taito/Août

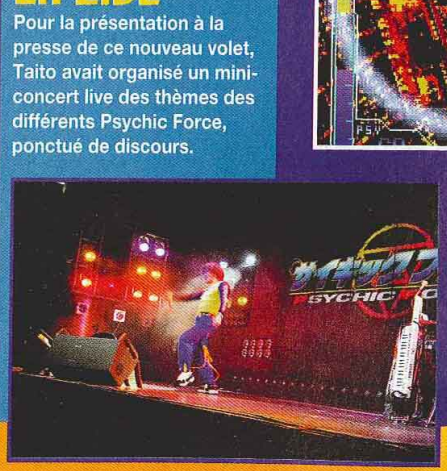
Le décor est en 2D.

Le Performance Analyser à l'épreuve.

A noter une version PC déjà sortie.

EN LIVE

Pour la présentation à la presse de ce nouveau volet, Taito avait organisé un mini-concert live des thèmes des différents Psychic Force, ponctué de discours.



Le dicton du mois n'a pu avoir lieu en raison de l'arrêt de travail d'une certaine catégorie de personnel. Une fois de plus, vous êtes pris en otage. Au moins.

DE L'AIDE, VITE? TIPS.

3615 TIPS

MINITEL

TIPS par minitel et TIPS par téléphone partagent la même richesse : des **milliers d'astuces et de solutions** pour les jeux consoles et PC, y compris les plus **récents**. Les solutions guides et astuces sont découpées finement pour un **accès direct** à l'information recherchée. Et vous découvrirez bien d'autres **exclusivités** sur **3615/3617 TIPS**.

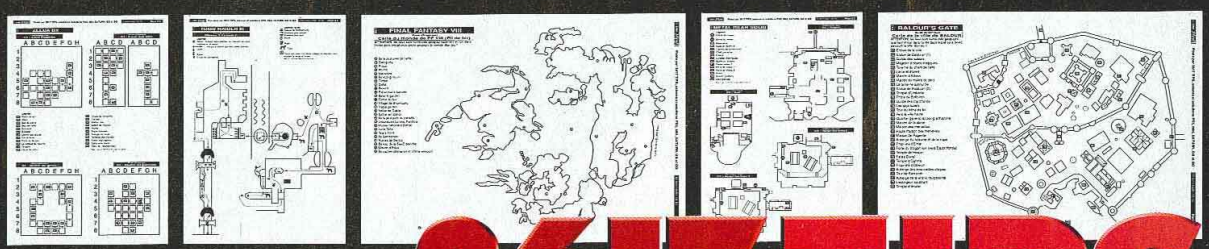
Rapide, efficace, mise à jour bi hebdomadaire
SOS : nos hotliners vous répondent

083668 8477

TELEPHONE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **083668TIPS**.

LE PLUS COMPLET! Mise à jour bi hebdomadaire
8477=TIPS sur les touches du téléphone
EXCLUSIF : pause pendant l'écoute (touche 8)



3617 TIPS

PLANS PAR FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : **3617 TIPS**! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans exclusifs de vos jeux** préférés (nouveautés ci-dessus). Les courriers demandés avant 14h sont postés le **jour même**. Les fax sont bien sûr envoyés **immédiatement**. Exclusivement sur 3617 TIPS.

Nombreux de nouveaux plans PC et CONSOLES
Le seul service fax/courrier d'astuces et solutions

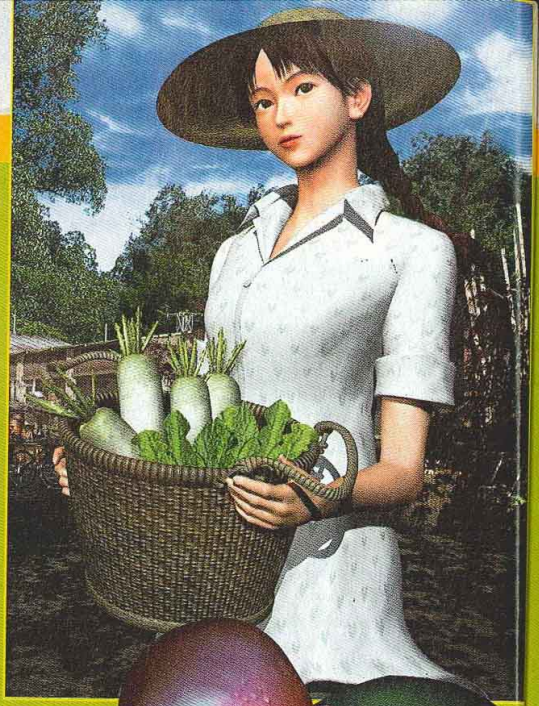
ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS POUR JEUX PC ET CONSOLES

Fidel 3615, 083668 : 2,23Fmn. 3617 : 5,57Fmn. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'informations indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

Shenmue

L'AM2 a présenté au Digitaland de nouveaux extraits de son futur titre — mais toujours pas de démo globale, action *et* scénario. Ce projet demandera encore pas mal de temps de développement, et son créateur, Yu Suzuki, a dû se résigner à le scinder en deux parties, dont la première est attendue en juillet.



Force est de constater que Shenmue atteint un niveau technique incroyable. La galerie de portraits est à ce point impressionnante qu'elle ne peut être comparée qu'aux images du film de Final Fantasy, actuellement en réalisation. On pouvait les faire tourner dans tous les sens, ainsi que la source de lumière, le tout en temps réel et ce pendant que ces visages parlaient ! Ouf ! On passe sur les rides qui se déforment en fonction du mouvement des lèvres... Par ailleurs, les angles de caméra dans les différentes phases du jeu sont toujours parfaits, une sacrée performance !

Quelques bribes de scénario

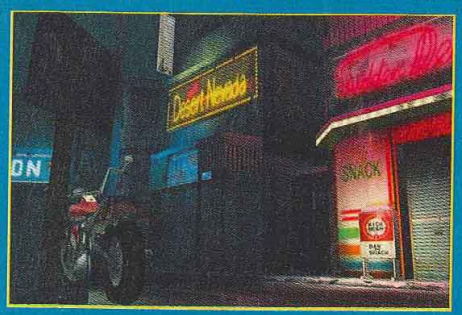
L'AM2 nous a également dévoilé quelques bribes du scénario pour expliquer comment le système de commandes, appelé QTE (voir C+ 88), allait intervenir dans le jeu.
Loin d'être omniprésent comme certains le craignaient, le QTE

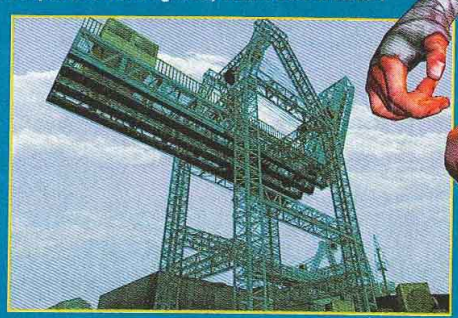
DREAMCAST

● **Sega AM2/Juillet**

LA PERFECTION

Une telle perfection en 3D est inédite dans le monde du jeu vidéo sur consoles. Tout est parfaitement agencé, stable et... si beau !

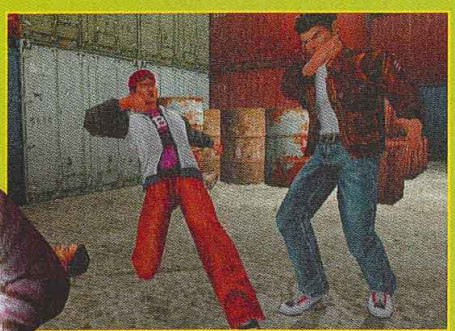


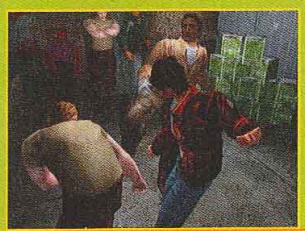


DIGITALAND EN VIDÉO

Le Digitaland est un salon consacré aux médias digitaux (téléphones portables, jeux vidéo, téléviseurs, DVD et satellites). Il se tient chaque année au mois d'avril, au Tokyo Big Site, au bord de la baie de Tokyo.
Quelques semaines plus tôt, Sega avait présenté à quelques privilégiés (dont nous !) une version spéciale de Shenmue, en format vidéo, qui présentait le stand du futur salon. Lors du Digitaland, nous avons pu découvrir le fameux stand et ainsi affirmer que la Dreamcast en a sous le capot ! Tout était fidèlement reproduit au détail près. Jugez vous-même.

ne se déclenche que lors de certains événements-clés de l'aventure (par exemple, au détour d'une rue, quand le héros croise un homme ivre qui lui cherche querelle), et à d'autres plus anodins, afin de maintenir l'attention du joueur. L'AM 2 n'avait pas lésiné sur les moyens pour cette présentation. Une démo reproduisait le stand consacré à Shenmue avec un réalisme à couper le souffle (voir l'encadré) ci-contre. Destinée à détourner les joueurs des démos Playstation 2, cette manœuvre a parfaitement rempli sa mission.





CES GROS MOYENS

Pour cette présentation, les artistes de l'AM2 avaient sorti le grand jeu ! Le public est tombé en extase sous le charme magique de Shenmue.

Onimusha

Alors que Dino Crisis vient tout juste d'être dévoilé, Capcom crée la surprise en nous dévoilant une nouvelle variation de son Bio Hazard 2.

Depuis Tenchu, la mode est au Japon médiéval et aux samouraïs. Konami va y aller de son Rasetsu no Ken fin avril et Capcom, à son tour, débarque avec cet Onimusha. Ce titre reprend fidèlement le concept de Bio Hazard 2, transplanté au Moyen Age. L'action se déroule dans un château-fort tombé sous l'emprise de forces maléfiques, qui se manifestent sous la forme de monstres inspirés de la mythologie nippone.

Des attaques enflammées

Le héros est un samouraï armé d'un katana et capable d'exécuter des attaques enflammées. Les mouvements sont gérés par la croix de direction digitale et on suit l'action par le biais de différents angles de caméra. Les assauts s'effectuent à l'aide d'un simple bouton (même pour le feu). On peut bien sûr se mettre en garde pour parer les attaques ennemies. Quand le perso est blessé, il perd son sang et sa jauge de vie baisse jusqu'à ce qu'il meure. Une seconde jauge représente sa force magique. Graphiquement, les décors sont très fins, supérieurs à ceux de BH2. Le personnage bénéficie d'une modélisation et de textures légèrement améliorées. Enfin, les boss de fin imposants sont aussi de la partie.

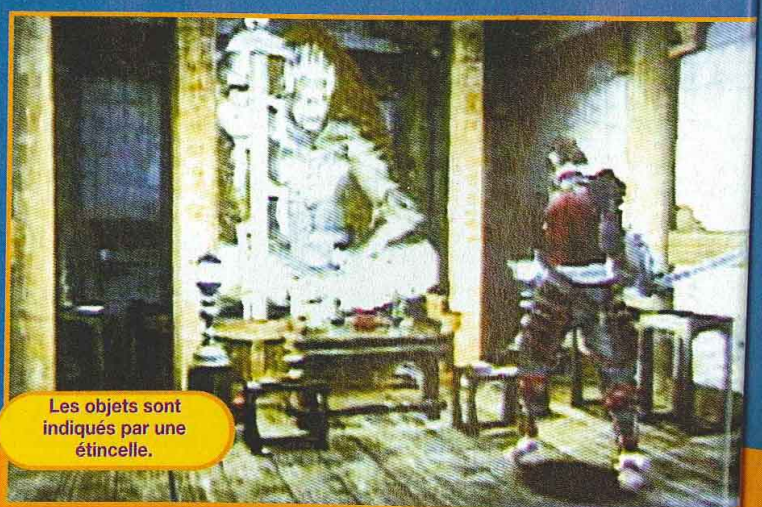
Tenchu, le retour

Capcom, fort de son expérience en la matière, connaît son affaire. Cependant, force est de constater que les éditeurs commencent à se bousculer au portillon avec plusieurs titres à sortir sur le même thème. SME, l'auteur de Tenchu, prépare aussi une suite très attendue.
Bref, la concurrence s'annonce rude et tout ce beau monde va s'affronter à coup de katana. La fête, quoi !

UNE CÉRÉMONIE PEU BANALE

Capcom avait rassemblé tout un orchestre classique, appuyé par une formation de musique traditionnelle japonaise. L'ensemble a ainsi interprété les thèmes du jeu qui mêlent les deux genres. On regrette que le compositeur (Samuragochi Mamoru), célèbre pour ses musiques de films, soit devenu sourd depuis...

La démo était avancée à 35 %.



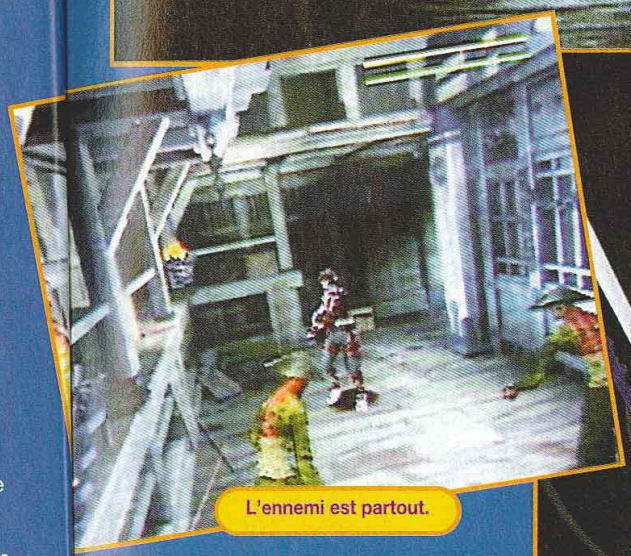
Les objets sont indiqués par une étincelle.

Les décors sont fidèles à l'époque.

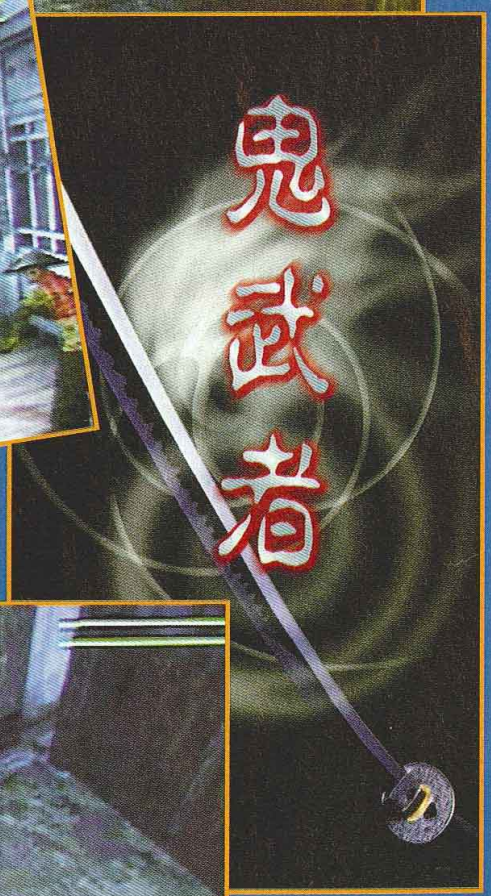
Les angles de vue sont très cinématographiques.

PLAYSTATION

● Capcom/Janvier



L'ennemi est partout.



ATTAQUES SPÉCIALES

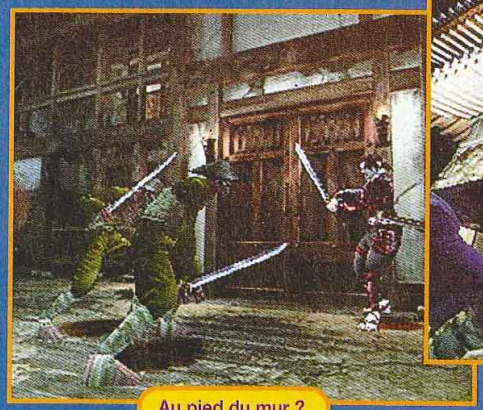
On peut produire des attaques spéciales dont celle-ci basée sur le feu. Superbe !

Le personnage est plus élaboré que dans BH2.

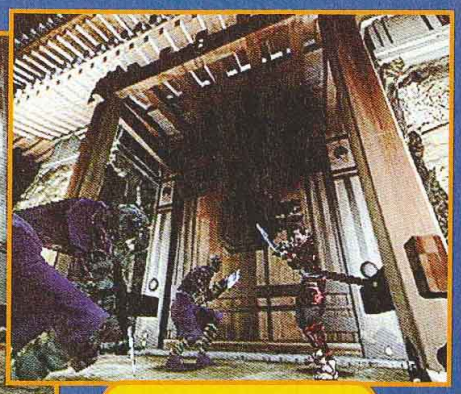
Onimusha

AMBIANCE

Des événements interviennent pour maintenir l'atmosphère de terreur et faire avancer le scénario.



Au pied du mur ?



Les ninjas sont redoutables.

DU SANG... ET ROUGE LE SANG !

Onimusha respecte la violence de l'époque avec du sang partout. Un conseil, regardez le film "Ran", du génie nippon Kurozawa ; vous comprendrez pourquoi !

SIEGE BAQUET

Longueur du siège réglable.
Siège baquet ajustable.
Pose pédalier réglable en profondeur.
Tablette du volant amovible.

POSITION DE CONDUITE REGLABLE et AJUSTABLE

COMPLETEMENT PLIABLE POUR UN RANGEMENT OPTIMAL

GEREZ VOTRE ESPACE !

COMPATIBLE AVEC LA PLUPART DES VOLANTS
*PHOTOGRAPHIE PRISE AVEC LE VOLANT ACT LAB™ non fourni

Bigben INTERACTIVE

EN PLACE ET EXPLOSE LE CHRONO !

VOLANT RS ACT.LABS

Haute technologie RS Engine

1 CARTOUCHE FOURNIE.

La nouvelle technologie RS ENGINE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: PlayStation, Nintendo 64 et PC

***Boutons HYPER programmables.**

***Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.**

***Prise de volant rembourrée.**

***Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.Micro switch.**

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

***Modes de commande analogique**

ACT·LABS

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO

Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34

SoulCalibur

Namco a mangé du lion et nous colle chaque semaine des écrans toujours plus monstrueux de son SoulCalibur sauce Dreamcast. Encore ! Encore !

Notez les petits plis de la tunique de Sophitia...

En mettant la main sur les deux épées maléfiques Soul Edge, Cervantes, un pirate renommé, scelle sa destinée. Désormais possédé par les forces du Mal qui habitent ses nouvelles armes, Cervantes se transforme en monstre et exécute la totalité de son équipage.

DREAMCAST

Namco/Été 99

Vingt années se sont écoulées. Les plus fameux combattants des quatre coins du monde prennent en chasse le pirate démoniaque. Sophitia parvient à détruire l'une des deux épées. Dans la foulée, Taki achève Cervantes. La menace est écartée, tout est rentré dans l'ordre. Enfin, presque... Sur le chemin du retour, Siegfried débarque dans un port. Il y trouve le corps décomposé de ce qui fut un capitaine de vaisseau et une épée de type inconnu. Siegfried s'en empare et se trouve instantanément investi par les forces maléfiques. On le désignera désormais sous le nom de "Nightmare"...

Quoi de neuf ?

Premier titre de Namco sur la 64 bits de Sega, SoulCalibur reprend, on s'en doutait, le principe de la version arcade... Mais seulement le principe, car pour le reste, c'est une autre dimension. Modélisation, textures, Motion Capture, effets spéciaux... on est à des années-lumière de la version originale ! Bien sûr, l'ensemble carbure à 60 images par seconde. Bon, vous l'avez compris, techniquement, le jeu décoiffe. Aucun souci de ce côté. Alors quoi de neuf depuis le mois dernier ? Namco a intégré la gestion du PuruPuru Pack pour donner plus de sensations. La Virtual Memory devrait aussi avoir une utilité et ne se contentera pas de proposer de simples mini-jeux.

Les corps sont modélisés d'un seul bloc afin d'obtenir un rendu réaliste et sans coupures entre les polygones. La lumière ambiante et les effets spéciaux sont gérés en temps réel. Namco a enfin renforcé le réalisme en implémentant les variations des conditions climatiques (vent, pluie). Pas de doute, le spectacle s'annonce total !

Les effets spéciaux sont magnifiques !

Admirez les reflets (en temps réel !) de la lueur verte sur les polygones environnants !

CONTRASTE

Voici une comparaison entre les versions arcade System 12 et Dreamcast (console). Les images parlent d'elles-mêmes. Et encore, on n'a pas osé mettre les photos de Soul Edge sur Playstation...

Kilik (Dreamcast).

Kilik (arcade).

Sophitia Strike (Dreamcast).

Sophitia Strike (arcade).

Voldo (Dreamcast).

Voldo (arcade).

Sophitia...

nt magnifiques !

et

arcade).

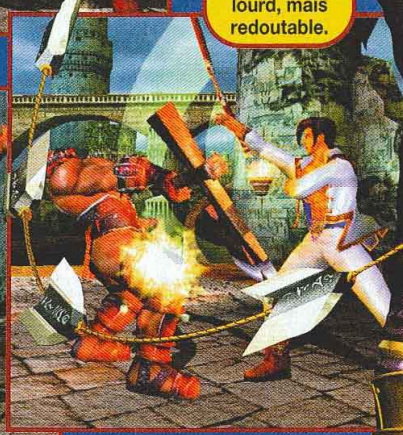
DANS LE MILLE !

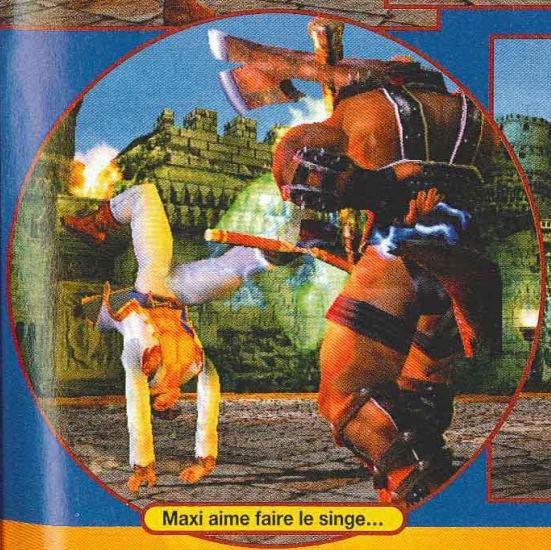
Sophitia n'aime pas les machos. Elle le fait comprendre par des attaques toujours très bien placées...

La muraille est en 3D ! Si ! Si !

Astaros est lourd, mais redoutable.

Maxi, frimeur mais efficace !





Maxi aime faire le singe...

Les corps en monobloc ne font aucun pli !

FEU D'ARTIFICE

Espion-age-nts

Après des débuts moyens, l'éditeur Nec-HE revient avec un titre plus abouti et plus accessible à tous les publics.

Nous sommes au XXIe siècle, et vous incarnez Boss, le leader d'une organisation d'espionnage industriel appelée Blitzstrahl. Aidé de votre équipe de sept espions "Esp ige-nts", vous devez honorer les commandes de vos clients, lesquels peuvent être des ennemis qui vous tendent un piège ! Vous aurez souvent le choix entre plusieurs missions et différents clients.

Plein la vue !

Entièrement en 3D, ce jeu impressionne par ses capacités. Les quatre personnages ou les quatre vues (une principale et trois auxiliaires) peuvent être contrôlés simultanément. Vous pourrez ainsi passer d'une vue à une autre à tout moment. L'action dans chaque fenêtre bouge indépendamment. Tout est en 3D mappée sans aucun ralentissement. Chaque agent possède une spécialité et, comme dans la série "Mission impossible", la bonne gestion de l'équipe déterminera le succès de la mission. Vous accéderez même à des ordinateurs pour les hacker !

Bonne surprise

Au fil des actions, vos persos accumulent des points d'expérience. Ils gagnent en efficacité ou apprennent de nouvelles actions. Vos agents vous parlent ou font état de leur situation. Attention, le temps est compté ! Pour vous diriger, une carte 3D est disponible. L'aspect aventure n'est pas oublié, avec un scénario et des événements impromptus. Bref, une bonne surprise, mais il faudra voir une version plus aboutie afin de juger de sa jouabilité.

L'un des persos est manquant !

Les systèmes de sécurité sont nombreux.

DREAMCAST

NEC-HE/Sept.

Les actions se présentent sous forme d'icônes.

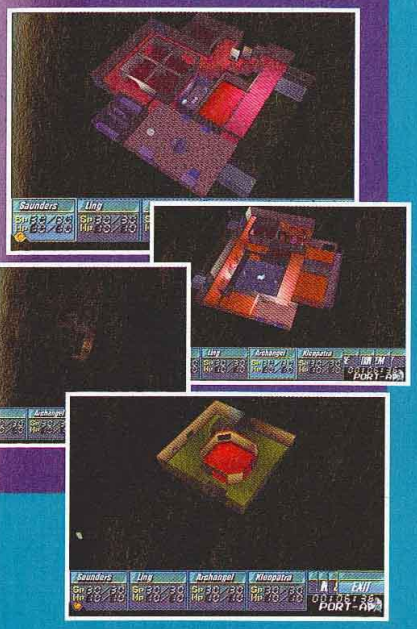
L'action est suivie par différentes caméras.

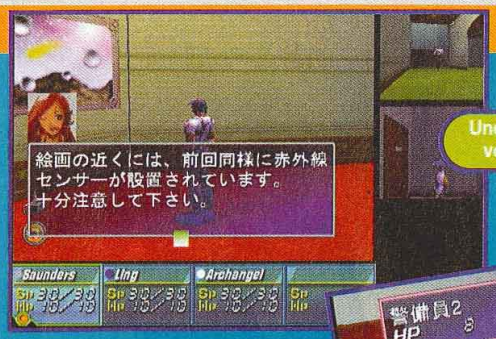
Les agents se rencontrent parfois.

ESPION-AGE-NTS
INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE

POINTS DE REPÈRE

Les cartes des niveaux sont en 3D et certains étages ne sont pas éclairés.





Une opératrice vous guide.

Vous attaquez un garde.

On peut choisir le nombre d'espions.

"Mission impossible" en temps réel.

Le rendu des vêtements est très réaliste.

Dragon Quest VII

Le RPG le plus attendu sur Playtation se fait désirer, au grand dam des joueurs japonais qui n'en peuvent plus d'attendre.

Dragon Quest est la série fondatrice du genre des RPG comme on le connaît maintenant. Square a bien tenté de le copier avec son Final Fantasy, mais, au Japon, il n'a jamais été capable d'égaler son concurrent. Le secret ? Un système mûrement réfléchi, une jouabilité sans faille et un scénario béton. Certes, graphiquement, DQ a toujours été très en deçà des productions Square mais les Japonais n'en ont jamais tenu compte.

Une vague vidéo

Débuté il y a plus de quatre ans, le projet DQVII poursuit un développement marathon gardé jalousement secret. Pour l'instant, Enix ne nous a montré qu'une vague vidéo, de plus très courte. Bref, rien à même de révéler des points importants du jeu. Le graphisme général a subi une profonde amélioration, mais sans atteindre le niveau de Final Fantasy VIII. Le monde est entièrement en 3D, alors que les persos restent en 2D. On peut tourner les décors horizontalement à 360°.

Sur quelle console ?

La vue est en 3D isométrique. Les villes sont très détaillées, tout comme les intérieurs des maisons. Les donjons sont le plus clair du temps souterrains et les églises devraient encore jouer le rôle de centres de sauvegarde. Mais devant les retards répétés du jeu, on peut se demander s'il sortira vraiment sur PS... La question se pose avec la sortie prochaine de la PS2. On passe sur les rumeurs qui voient le jeu sur Dreamcast ou sur N2000. Bref, un titre dont le retard fait couler beaucoup d'encre.

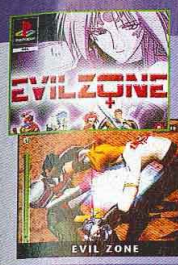
PLAYSTATION

Enix/NC

21 MICROMANIA DIJ
C. Cial La Toison d'Or
21000 Dijon
PARIS
75 MICROMANIA FORUM
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 750
75 MICROMANIA MONTP
126, rue de Rennes 75006 Paris - T
75 MICROMANIA CHAMPS
Galerie des Champs - 84, avenue des
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-
75 MICROMANIA BVD DES
Passage des Princes - 5, boulevard de
75002 Paris - Métro Richelieu Drouot
75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Pa
RÉGION PARI
77 MICROMANIA VILLIERS-
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-B
78 MICROMANIA VÉLIZY 2
78140 Vélizy - Tel. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QU
Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yveline
91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél.
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
Micromani
Parc du Futur
Ce 1er Festival Inter
tester les meilleurs j

RENDEZ-VOUS

tous les mercredis & samedis avec un démonstrateur dans tous les Micromania



SAMEDI 5 JUIN

Des effets spéciaux jamais vus, une qualité graphique exceptionnelle, 5 modes différents, un environnement manga époustouflant !

DÉMONSTRATION
MERCREDI 9 JUIN
SAMEDI 12 JUIN

Graphismes jusqu'ici inégalés, rapidité d'animation quasi parfaite, Street Fighter Alpha 3 est LE jeu de

DÉMONSTRATION
MERCREDI 16 JUIN
SAMEDI 19 JUIN

Ca va smasher ! Avec Anna Kournikova, vous allez vous rendre compte qu'un jeu de tennis peut à

DÉMONSTRATION
MERCREDI 30 JUIN
SAMEDI 3 JUILLET

Incarnez un policier chargé d'infiltrer le syndicat du crime ! Vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour mener à bien votre mission et vous sortir indemne des rues de San Francisco, New-York, Los Angeles et Miami...

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte
Gratuite avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend vos jeux PlayStation & Nintendo 64.*

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Cial La Toison d'Or
21000 Dijon

78 MICROMANIA PLAISIR Nouveau
C. Cial Grand-Plaisir
78370 Plaisir

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Cial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée
54000 Nancy

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Cial Auchan Illkirch
67400 Illkirch Graffenstaden

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Cial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
C. Cial Semécourt - 57280 Metz Semécourt
Tél. 03 87 51 39 11

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens
75002 Paris - Métro Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Cial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Cial St-Quentin Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Cial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Cial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Cial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Cial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Cial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet/Garonne - 31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Cial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Cial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - Face entrée BHV
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Pfle Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Cial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Cial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR - C. Cial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

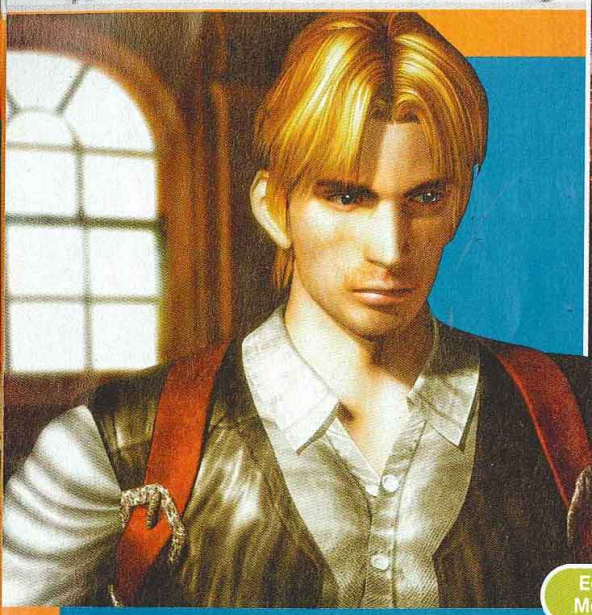
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo

Parc du Futuroscope • 3 au 17 juillet 99 • Renseignements : Tél. 05 49 49 59 59

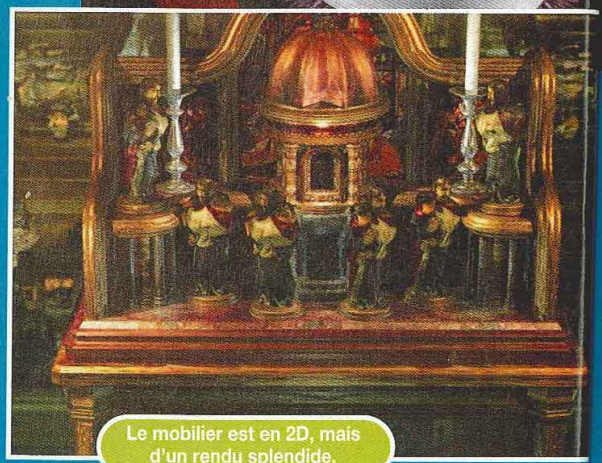
Ce 1er Festival International du Jeu Vidéo grand public va permettre à des milliers de visiteurs de découvrir, jouer et tester les meilleurs jeux video du moment, au Futuroscope de Poitiers, le parc des nouvelles technologies audio-visuelles.

FUTUROSCOPE ON GAMES



Edward John Moreton Drax.

Les persos ont recours au Gouraud shading.



Le mobilier est en 2D, mais d'un rendu splendide.

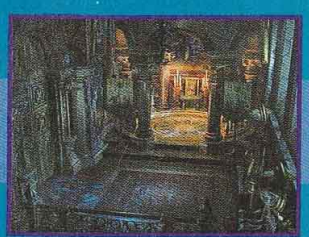
Koudelka

SNK nous surprend ! Abandonnant pour l'occasion ses séries habituelles, l'éditeur nous pond un titre historique et original, Koudelka.

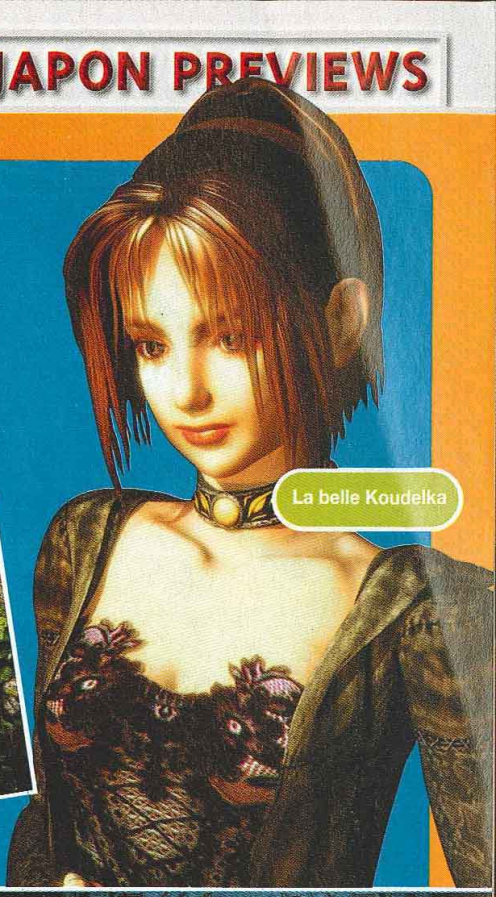
L'histoire se passe dans un manoir du XVIe siècle, appartenant à la famille Nematon. Nous sommes le 31 octobre 1898 et des manifestations étranges s'y déroulent. Trois personnages (Koudelka, Edward Moreton et James O'Flahrety) vont devoir percer le mystère tout en restant vivants. On distingue une partie exploration à la manière d'un Bio Hazard (décors 2D et persos 3D) et une partie combat à la Final Fantasy. Au cours du scénario, on a droit à de multiples événements, vus à travers de superbes passages en images de synthèse ou en 3D temps réel. On récupère des objets et on résout des énigmes, bref, l'habituel parcours du parfait aventurier. Techniquement, on n'avait jamais vu SNK à pareil fête : les décors sont d'une finesse incroyable et les scènes cinématiques de grande qualité. Ce jeu est célèbre à plus d'un titre, car son équipe de développement est loin d'être inconnue. Comptant près de 40 personnes, elle a été fondée par un noyau de six transfuges de Square Soft, à l'origine de titres comme Secret of Mana 2 & 3 ou Shokaigi. Square, conformément à son plan de redressement, avait engagé une politique de licenciements. L'éditeur refusant tout projet susceptible de se vendre à moins de 500 000 exemplaires, ses créatifs ont démissionné pour protester contre cette logique financière. SNK a donc récupéré l'affaire en montant une équipe baptisée Sakunos, équipe à laquelle il laisse une totale liberté de développement. Cela explique le niveau de qualité de Koudelka, qui rappelle fortement les jeux Square.

LES ANGLES DE VUE

Chaque scène possède un nombre d'angles de caméra affolant, avec éclairage ou non.



Une petite fille mystérieuse...



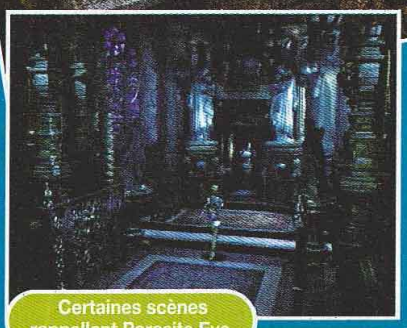
La belle Koudelka

James O'Flahrety.

Certains événements sont en 3D temps réel.

MOVIE

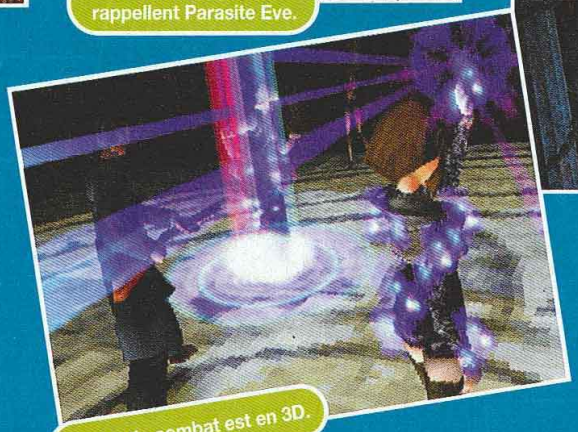
Les dialogues collent aux mouvements des lèvres.



Certaines scènes rappellent Parasite Eve.

Les énigmes à mécanisme sont nombreuses.

Les films en images de synthèse sont réussis.



L'aire de combat est en 3D.

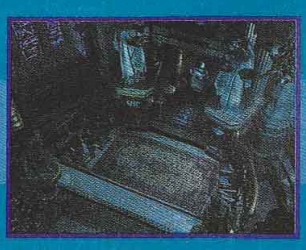
PLAYSTATION

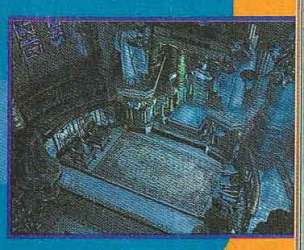
- SNK/Automne

xemplaires,
missionné
re cette
SNK a donc
n montant
ee Sakunos,
laisse une

ela explique
é de
belle
Square.

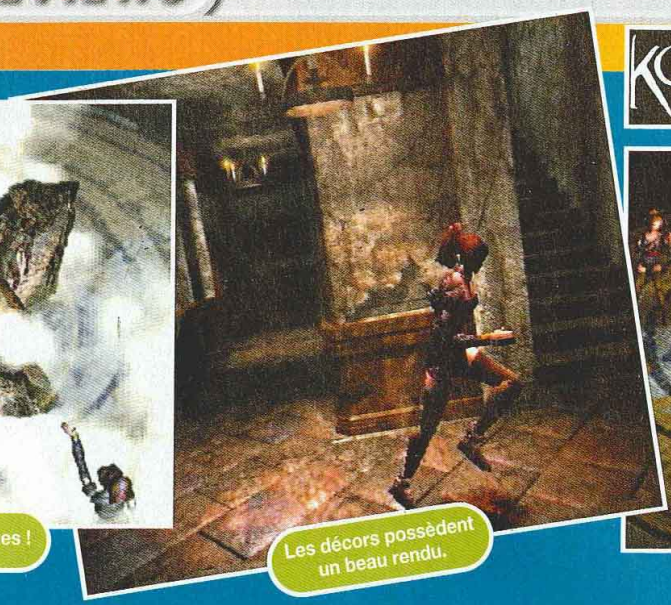
KA





KOUDELKA

Les magies sont magnifiques !

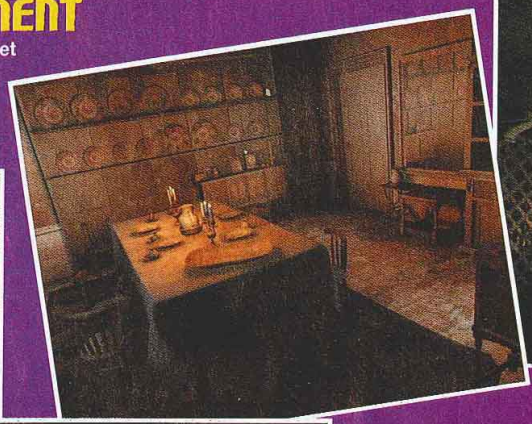


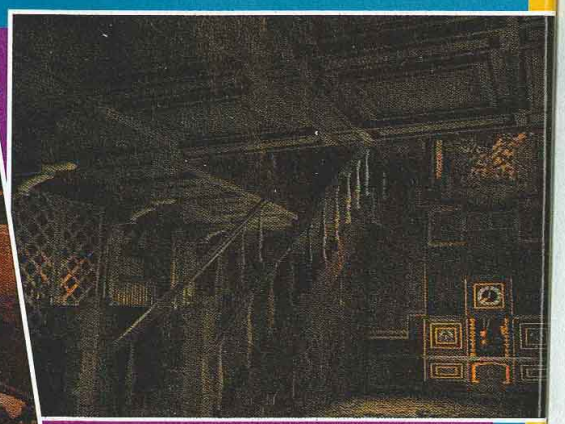
Les décors possèdent un beau rendu.

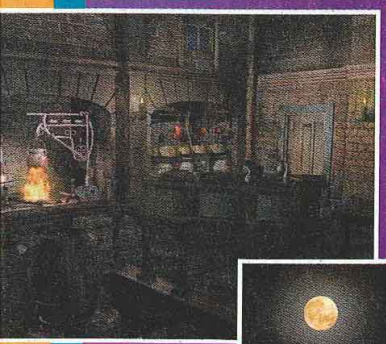
Des batailles dans la lignée de Final Fantasy.

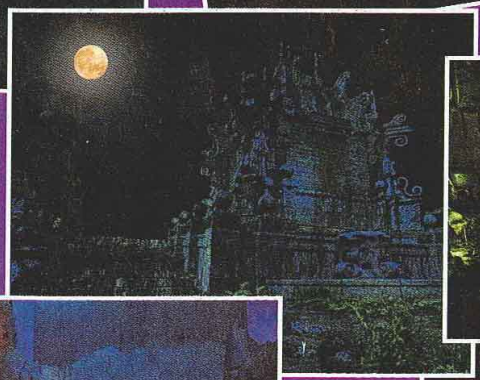
L'ENVIRONNEMENT

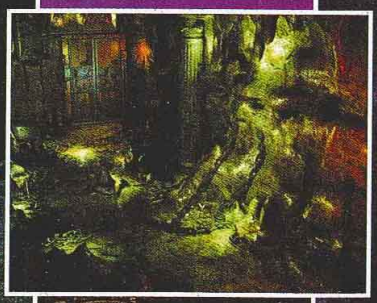
Les décors sont très nombreux et toujours très soignés. Le tout dans une ambiance "film d'horreur" réussie.

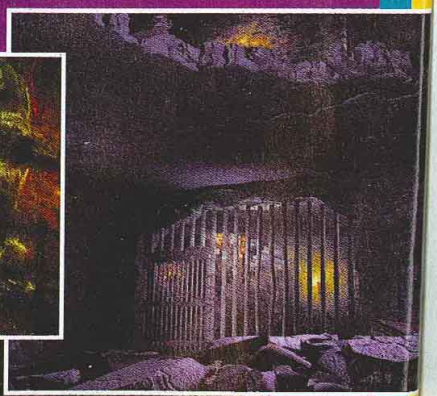


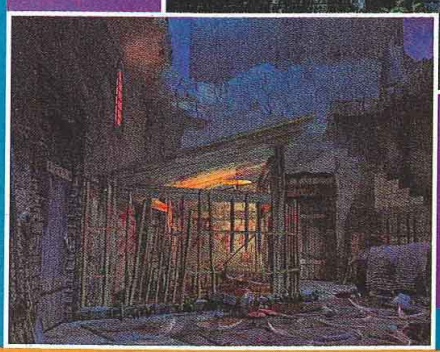












NOUVEAU

3617 RESET

+ de 1.200 produits en catalogue

Recevez la liste complète des produits
en envoyant un mail à : **reset@vous-informe.com**

PAS DE CHÈQUE À ENVOYER
PAS DE NUMÉRO DE CARTE BLEUE À LAISSER

1 → vous vous connectez par Minitel au 3617 RESET
2 → vous choisissez le(s) produit(s) qui vous intéresse(nt)
3 → vous laissez vos coordonnées sur Minitel*
4 → vous recevrez le(s) produit(s) chez vous, par la Poste

... et de nombreux autres logiciels pour PC, Playstation et Nintendo 64

NE RESTEZ PLUS BLOQUÉS DANS VOS JEUX :
des milliers d'astuces : 3615 A1000ASTUCES
PIC : 2,23 F/MN

* Le temps de consultation dépend du produit commandé. Coût d'utilisation du service : 5,57 F/mn

Illustrations non contractuelles - Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs - Les produits présentés reflètent l'offre du 01/02/1999. 3617 RESET se réserve le droit de supprimer certains d'entre eux de son catalogue. PASSION INFORMATIQUE, JO 12/08/91

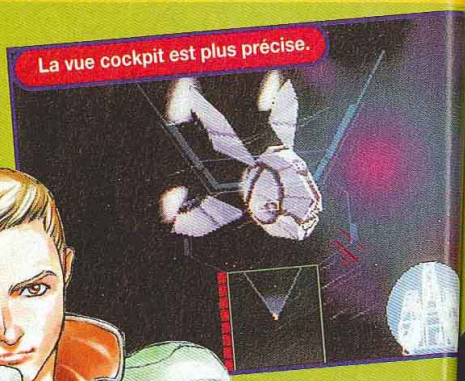
Star Ixion

Ce wargame devrait séduire les amateurs de space-opera. Au programme : combats spatiaux en 3D et petits quadrillages.

Le concentré de space-opera de Namco, regroupe de grands noms. On retrouve ainsi Galaxian 3, Star Blade, Galaga et Star Luster. Le tout se combine dans une sorte de Wing Commander s'articulant en deux phases principales. La première, "Map Mode", est un genre de wargame avec des unités diposées sur un quadrillage. La seconde, "Combat Mode", constitue la partie combat spatial 3D (deux vues : extérieure et cockpit). Une bataille débute quand deux unités opposées occupent la même case, le but étant de vaincre tous les ennemis pour conquérir leurs bases et planètes. On trouve trois modes de jeu : Training, Command (succession de missions distinctes) et le Conquest (la campagne à proprement parler). La partie aventure est très présente avec de multiples événements. Le Dual Shock devrait être géré. Les fans de Galaga et Galaxian retrouveront avec nostalgie ces sagas légendaires sous un habillage rénové. On espère que la partie action sera à la hauteur. Réponse très prochainement...

PLAYSTATION

● Namco/Été 99


La vue cockpit est plus précise.

Et un de moins !

Galaxian 3 en temps réel !

VOS ARMES

Vous ne serez pas désarmé face à l'armada de vos ennemis. Namco vous a spécialement réservé ses meilleurs appareils de combat.

Jiki-A.

Jiki-B.

Jiki-C.

Jiki-

Base

Et un de moins !

Côté graphisme, on a déjà vu mieux.

La carte grouille d'ennemis.

Galaxian 3 en temps réel !

Le QG de la base rappelle Evangelion.

Jiki-[illegible]

Base.

SOUVENIR...

Ils nous ont terrorisés autrefois, certains sous la forme de sprites primaires, d'autres en 3D dans les salles. Les voilà de retour sur PS et ils se serrent les coudes pour vous mener la vie dure !

Galaga.

Batura.

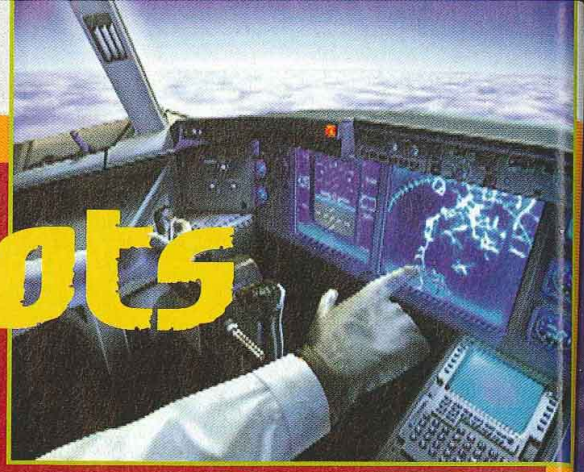
Bosconian.

Sadeen.

UIMS-Omega.

Les boss.

Airline Pilots

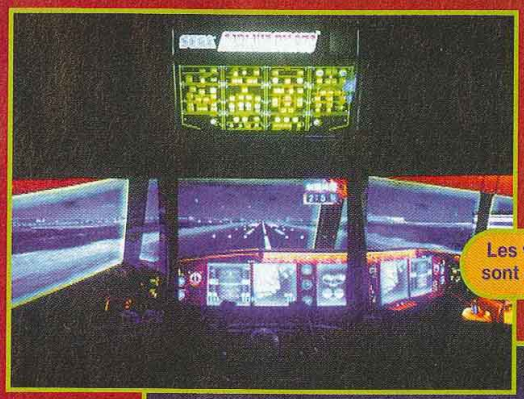


Ce nouveau titre d'arcade est symptomatique de la volonté des AM de proposer des jeux qui ne peuvent être joués qu'en salle.

Sur cette borne intégrant 3 écrans, on retrouve une foule de commandes de vol comme dans un vrai cockpit de Boeing. Et cette fois, pas question de bombardement chirurgical ni de dégât collatéral, on doit manœuvrer en finesse.

Toujours plus haut

L'AM1 propose deux modes de jeu : Training et Flight. Il est conseillé de s'entraîner, car piloter ce type d'avion n'est pas à la portée du premier kéké venu ! Dans ce mode, vous avez cinq types de missions à remplir : décollage, atterrissage, demi-tour, troubles moteurs et tempête. Vous serez noté à l'issue de chaque mission (un total de 70 points est requis pour passer à l'épreuve suivante). Le mode Flight, quant à lui, est destiné à tester les compétences du joueur. Durant le vol, des Time Circles apparaissent. En passant à travers, le joueur gagne du temps. On peut piloter en automatique ou en manuel. Dans cette dernière, on contrôle les volets et les trains d'atterrissage. Réalisé en coopération avec les Japan Airlines, Airline Pilots veut pousser plus loin le concept du simulateur rendu si populaire avec Densha de Go, le fabuleux titre de Taito qui vous met aux commandes d'un train japonais.



Les vols de nuit sont éprouvants.

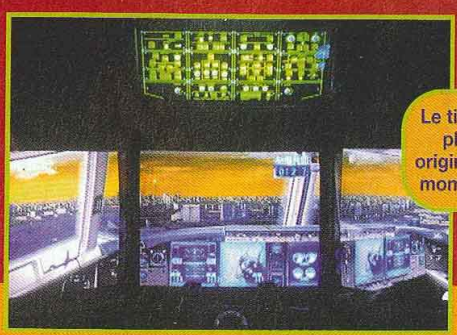
Tokyo s'étend à perte de vue !

ARCADE

Sega AM1/Dispo

L'atterrissage est toujours délicat.

Ça ne va pas être facile de décoller.



Le titre le plus original du moment !

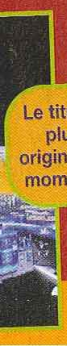
4 NOUVEAUX ULTIMA

BREST - CASTRES - GAP - ST ETIENNE

de nuit
ouvants.

licat.

Le titre le plus original du moment !



STAR WARS

sur Playstation.

LES JEUX DU SIÈCLE !

Le volant + le pédalier officiel SONY + Ridge Racer Type 4 pour 499F*

* Voir conditions en magasins

L'AFFAIRE DU MILLÉNAIRE !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la gare RER - 7, Grand Place - 95000

NOGENT S/MARNE NOUVEAU
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
Tél. : 01 53 99 10 10

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST NOUVEAU
C.Cial Carrefour - BREST IROISE - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES NOUVEAU
5, rue Fuzies - 81100
Tél. : 05 63 59 28 03

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle Perçée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédere Auchan - 76200
Tél. : 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS NOUVEAU
65, rue Domfront - 61100
Tél. : 02 33 64 39 44

GAP NOUVEAU
45, Bld de la Libération - 05000
Tél. : 04 92 56 03 13

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
3,rue J.J.Rousseau - 44000
Tél. : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues
(près des Halles Chatelet) - 45000
Tél. : 02 38 53 38 36

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél. : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD • TOURVILLE 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour
Galerie marchande - 76410

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Langueux - 22360
Tél. : 02 96 52 07 07

SAINT-ETIENNE NOUVEAU
5, rue de la République - 42000
Tél. : 04 77 32 21 21

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200
Tél. : 03 23 93 11 38

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél. : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt :
NICE - ANGERS

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

*Dans les magasins participant à l'opération

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Dragon Valor

Basé sur un ancien titre Namco (Dragonbuster), Dragon Valor se classe parmi les RPG-action. Entièrement en 3D, il mêle habilement les phases beat'em all à la Final Fight avec des scènes gérant entièrement l'espace à 360°.

Bataille 3D à 360°.

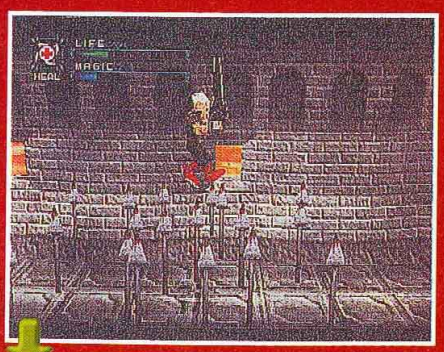
PLAYSTATION

● Namco/Été 99

Le jeu se compose de stages, avec un dragon de taille imposante en guise de boss de fin. Les pièges et les énigmes sont nombreux. Un système original, baptisé "Descendant Passed-Down System", permet de créer sa propre descendance. On peut en effet se marier en choisissant une épouse dans chaque stage et engendrer avec elle un fils. Les caractéristiques de ce dernier semblent dépendre de celles de la compagne qu'on a choisie. Cet enfant devient le héros du stage suivant et ainsi de suite... L'aspect RPG est omniprésent, avec un scénario aux embranchements multiples. La panoplie d'actions est extrêmement large (pas loin d'une vingtaine : garde, attaque, esquive, saut et double-saut, etc.) et toujours simple à produire. A cela, rajoutez de nombreux pouvoirs magiques. Bref, l'action est totale. Initialement prévu pour une sortie en avril, le développement de ce titre a pris plus de temps que prévu. L'équipe fignole et règle la jouabilité. Ce sera du reste le point décisif, comme d'habitude. Alors, hit ou non ? Réponse dans le courant de l'été, si tout va bien...

L'ennemi est parfois de forme bizarre.

Un peu à l'étroit ?



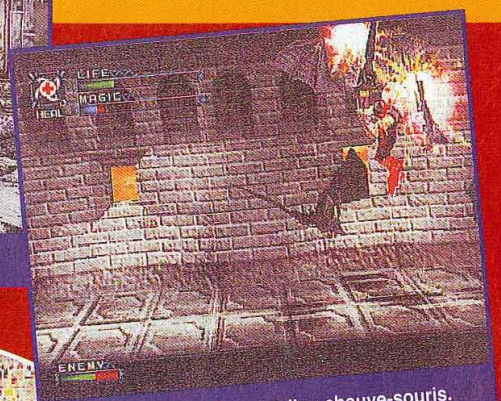
Les pièges ne manquent pas

Les menaces viennent aussi des airs.

Pirouette arrière pour mieux contre-attaq

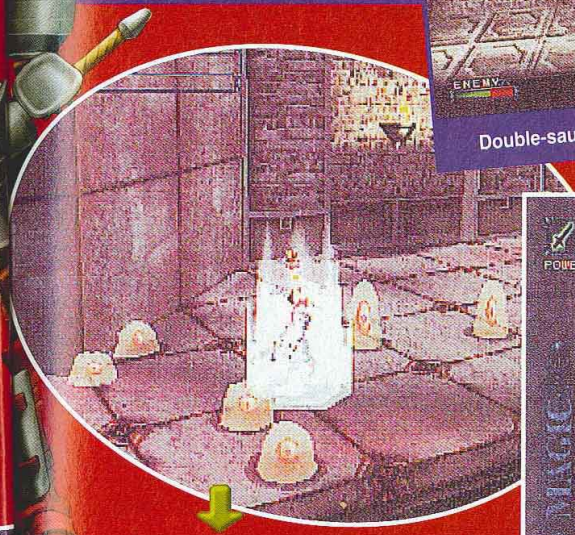
Votre épée s'enf

L'ennemi arrive par vague !



Double-saut, et hop ! Adieu chauve-souris.

Sautez haut pour frapper les dragons.



La magie sera une alliée précieuse.

On gère son équipement comme dans un RPG.

peu à l'étroit ?

Les ennemis vous rapportent des items.

mieux contre-attac

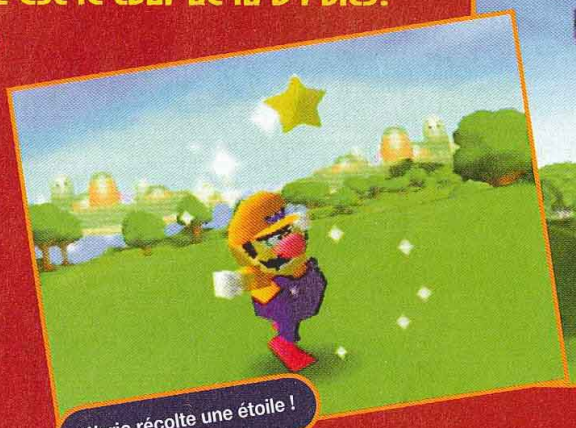
Votre épée s'enflamme.

Les Combos sont conseillés contre les boss.

Mario Golf 64

Ce classique de chez Nintendo a été un titre majeur sur chaque machine de la marque pendant huit ans. C'est le tour de la 64 bits.

Né en 1987, Mario Golf a fait ses début sur le Disk Drive de la Famicom : Golf Japan Course (Golf US Course sur Nes). Il permettait à l'époque de se connecter par le biais du modem (et oui, déjà !) pour organiser des tournois nationaux. En 1991, la série intègre l'appellation Mario à l'occasion de sa sortie sur la Super Famicom : Mario Open Golf. Il fut aussi accompagné d'une version Game Boy. Ces deux titres remportèrent un gros succès. Enfin, 1999 voit l'arrivée d'une version 64 bits entièrement 3D.



Wario récolte une étoile !

NINTENDO 64
● Nintendo/Juin

Ignoré des 32 bits

Derrière une interface simple, le jeu intègre toutes les techniques de ce sport comme ses modèles physiques. Le jeu à 2 et 4 est possible en duel ou coopération (à tour de rôle). A noter des modes Point et Time Attack. Une version Game Boy Color sera aussi de la partie, et on pourra linker l'ensemble par le biais du GB Pack.
Si prisé sur 16 bits et ignoré des 32 bits, le golf voudrait bien signer son come-back avec ce Mario Golf 64.

Peach se fait sexy et Baby Mario est de la partie.

On retrouve les éternels bunkers !

Certains parcours sont tortueux.

Les parcours s'inspirent du monde de Mario.

Bigben INTERACTIVE

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

CHEAT WARE by Datel

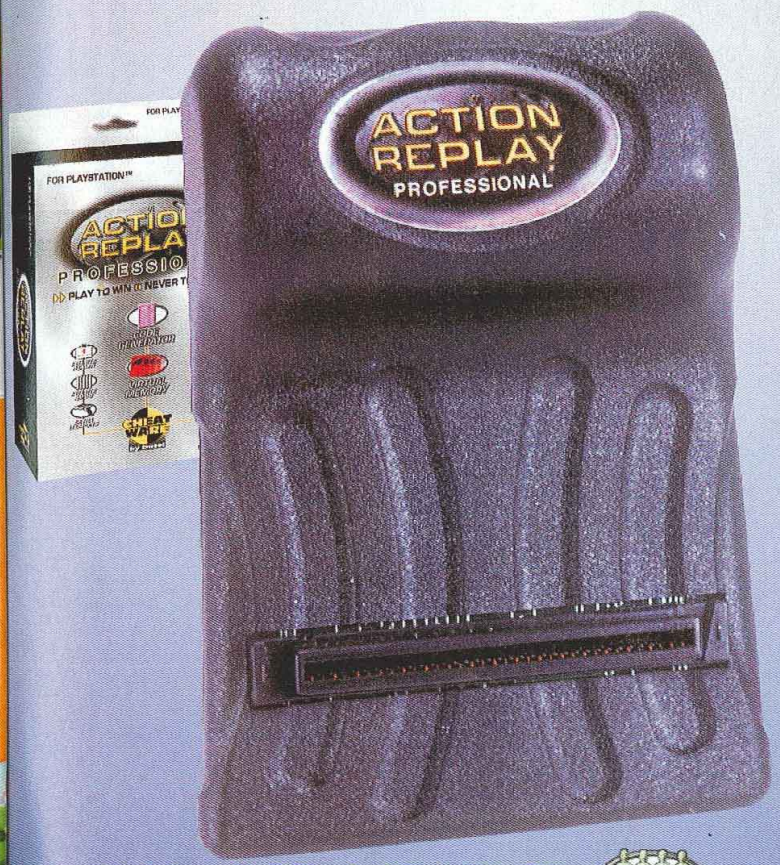
DISPONIBLE SUR LE WEB DES MILLIERS DE CODES AU http://www.datel.co.uk

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

UN NOUVEAU LOOK ! POUR PLUS DE PUISSANCE



NOUVEAU !

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

Il vous permet :

- ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.
- D' explorer l' intégralité du jeu
- De vous guider à travers les niveaux cachés
- De vous aider à surmonter tous les obstacles
- De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
- De vous protéger des nombreux pièges dans l' univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

Geler l' action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l' Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l' action.

Différentes possibilités :

*Sélectionner parmi l' immense choix d' astuces préprogrammées

*Trouver, créer vos propres codes

*Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux crées par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES

L' Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique.
Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.
Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!

DES VIES INFINIES

DES ARMES SPECIALES

DES NNEAUX CACHES

DES VEHICULES CACHES

DEVENEZ INVULNERABLE

DES PERSONNAGES CACHES

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY

Bigben INTERACTIVE **BIGBEN INTERACTIVE S.A.** RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Capcom repousse sans cesse les limites de la 2D.

Les décors de ce volet sont parmi les meilleurs de la saga.

Chun-Li est puissa

Street Fighter 3rd Strike

Après la présentation de Street Fighter Ex2, on pensait que Capcom avait définitivement opté pour la 3D. Mais l'éditeur n'a pas oublié ses fans de la première heure. Revoilà donc nos combattants de rue préférés prêts à s'affronter à l'ancienne.

Remy a de longues jambes. Démonstration.

Un stage de légende, remis à jour.

La belle Chin aussi re

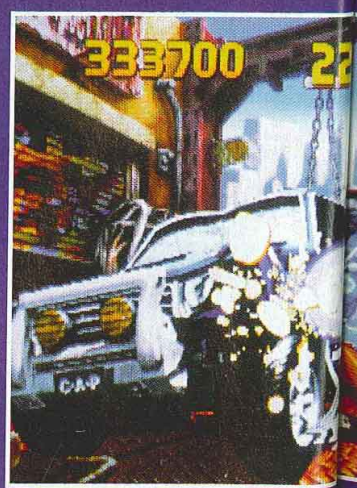
Power Stone en arcade et la présentation de Street Fighter EX2 sur PS2 semblaient indiquer que l'éditeur avait quitté la 2D pour la 3D. C'était sans compter sur la nouvelle évolution de son Street Fighter III sur CPS-3.

Ce retour de la 2D

En plus des quinze persos du précédent volet, on note l'arrivée de quatre nouvelles têtes (Makoto, Q, Remy, Twelve), ce qui fait un total de dix-neuf combattants. Les programmeurs ont inauguré une technique de développement inédite, baptisée Analogue Processing, qui permet des graphismes et des animations encore plus évolués, repoussant davantage les limites de la 2D.

Au terme d'un combat, le Grade Judge System évalue vos performances suivant des critères d'attaque, de défense, de qualité des coups et de bonus. Autrement, le jeu bénéficie aussi de nettes améliorations en terme de jouabilité. Une version Dreamcast serait déjà à l'ordre du jour. Comme c'est actuellement le cas avec les shoots qui semblent entamer une renaissance, le genre 2D reprend du poil de la bête auprès des joueurs en salle (lassés des jeux 3D).

On comprend mieux dès lors le retour aux sources de Capcom. Et on ne s'en plaindra pas...



Les stages bonus de retour avec effet 3D !

DREAMCAST

Capcom/NC

hter III
rike

Chun-Li est de retour avec une puissance décuplée.

Twelve est très attachant.

n stage de légende, remis à jour.

La belle Chinoise est toujours aussi redoutable.

Vous voilà départagé.

s de retour 3D !

La pluie produit un effet superbe.

L'animation est magnifique.

Pilot Kids

Psikyo, l'un des grands spécialistes du shoot au Japon, nous livre sa toute dernière production sur la carte Model 2 de Sega, alors qu'on l'attendait sur Naomi !

Il faut sans cesse améliorer ses armes.

Entièrement en 3D, Pilots Kids vous place dans la peau d'un jouet. Votre mission est de remettre de l'ordre dans une maison dont le calme est perturbé par d'étranges manifestations. Il est possible de choisir entre trois jouets. Le scrolling est horizontal et deux joueurs peuvent prendre part à l'action. On passe d'une pièce à l'autre en affrontant des ennemis sous la forme d'animaux ou de jouets. Le boss de fin de niveau vous attend de pied ferme, une jauge indiquant son niveau de vie. L'ambiance rappelle beaucoup celle de Clockwork Knight. Des bonus sous forme d'étoiles à récolter sont présents, tout comme un système de Lock des ennemis. Un titre sympa qui a toutes les chances de se voir converti sur Dreamcast.

ARCADE

● Psikyo/Été 99

Difficile de passer entre ces tirs !

Ces poupées jouent aux cartes de manière redoutable.

Le Viking règne dans la chambre à coucher.

Des effets 3D sont intégrés partout.

Le robot n'est pas là pour rigoler.

Gare au chien et aux coups de marteau.

s armes.

cartes
ble.

54000

écrans d'astuces & de soluces

ne bloquez plus! *trichez!*

- les plus gros tricheurs en Europe
- des nouveautés plusieurs fois par semaine
- l'équivalent d'un magazine de 4000 pages
- accès rapide et pages interruptibles
- gagnez la console et les jeux de votre choix

(images copyrightées par leurs propriétaires respectifs)

quand tout est foutu

3615 ASTU

et quand rien ne va plus

3615 SOLU

2,23 F/mn Nudge Interactive

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX

Metal Gear Solid Integral

Comme les grands films, Metal Gear a droit à sa version Director's Cut. Fort de ses 3,5 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, le hit de Konami se fait "Integral". Les améliorations sont nombreuses. A tel point que le jeu tient désormais sur 3 CD.

PLAYSTATION

● Konami/1er juillet

Par rapport à la version originale, le scénario ne change pas fondamentalement, mais nombre de petits défauts ont été corrigés. Et du côté des bonus et des modes de jeu cachés, c'est l'avalanche.

Ainsi, en terminant une fois le jeu, on accède à une option Doom. On peut également paramétrer nombre d'éléments. La version US de Metal Gear Solid est aussi

Des explosions tout partout !

incluse : une bonne idée, car (et le contraire surprendrait tout le monde...), les dialogues en anglais seront certainement meilleurs que ceux en français... Une option permet d'afficher ou non les sous-titres en anglais.

Le troisième CD-Rom est réservé exclusivement au "VR Training". On compte désormais pas moins de 300 niveaux pour s'entraîner ! Au programme, des missions très diversifiées et, surtout, des décors qui, par moments, emprunteront certains lieux clés du jeu. Exit donc l'ambiance Tron (Disney). Il est aussi possible de choisir son niveau de difficulté : Very Easy, Easy, Normal et Hard. Désormais, tous les publics pourront prendre part à l'aventure — un souhait cher à Konami. Pour les vétérans, un niveau caché, baptisé Extreme, poussera la difficulté au maximum. Les soldats seraient plus nombreux, avec un champ de vision deux fois plus large. Aucun moyen de reprendre de la vie et, pire, on ne disposerait plus de radar... Glups !

L'éditeur reste cependant mystérieux quant à l'éventualité de scènes et de niveaux inédits. Une certitude, on livrera des combats dans l'obscurité et la possession de jumelles à infrarouge sera vitale.

Naomi dévoilée

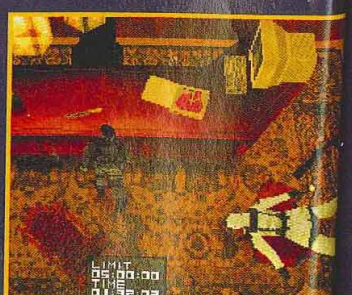
Naomi avait promis à Snake de se dévoiler une fois la mission terminée. Pendant l'aventure, ces deux personnages ne communiquaient que par radio. A la demande des joueurs nippons, Konami a tenu cette promesse en permettant à Snake de s'introduire dans le centre de commandement et de prendre la jeune femme en photo sous toutes les

De nouvelles caméras en prévision ?

coutures... En prime, l'éditeur a même ajouté Mei Ling. La qualité de la modélisation et des textures est du reste de très haut niveau pour la Playstation. A noter que vous devrez auparavant trouver le fameux appareil photo. Konami a conservé aussi les tenues spéciales : veste invisible pour Snake (jeu pour la seconde fois), Sneaking Suits pour Meryl (jeu pour la troisième fois) et le costume pour Snake (tiré de la version US).

Niveaux secrets

Naomi vous communique des objectifs de mission. Il faudra les remplir et, à la fin de l'aventure, vous serez noté et vous accédez à des mini-jeux (au nombre de 48). Le jeu gère la Pocketstation, laquelle peut être utilisée avec le VR CD pour rendre visible des niveaux secrets. Bref, si vous avez terminé Metal Gear Solid en long, en large et en travers, cette version Integral arrive à point, tant les ajouts et les modifications sont nombreux.



On est bien en "VR Training".

On vous tire dessus (vue Doom).

Snake vs Snake ?

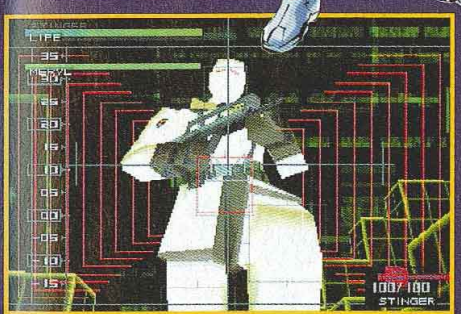
On parle de nouveaux films...

Le mode Extreme : le challenge ultime !

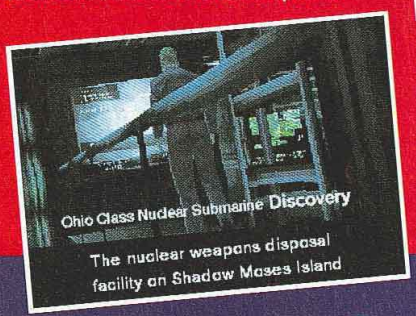
Votre grade final : Puma !

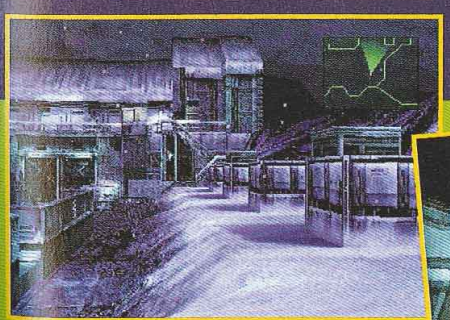
POLYGLOTTE

Comme pour un DVD, on peut sélectionner la langue pour la partie audio et décider de la présence ou non de sous-titres.
Qu'en sera-t-il de la version européenne ?



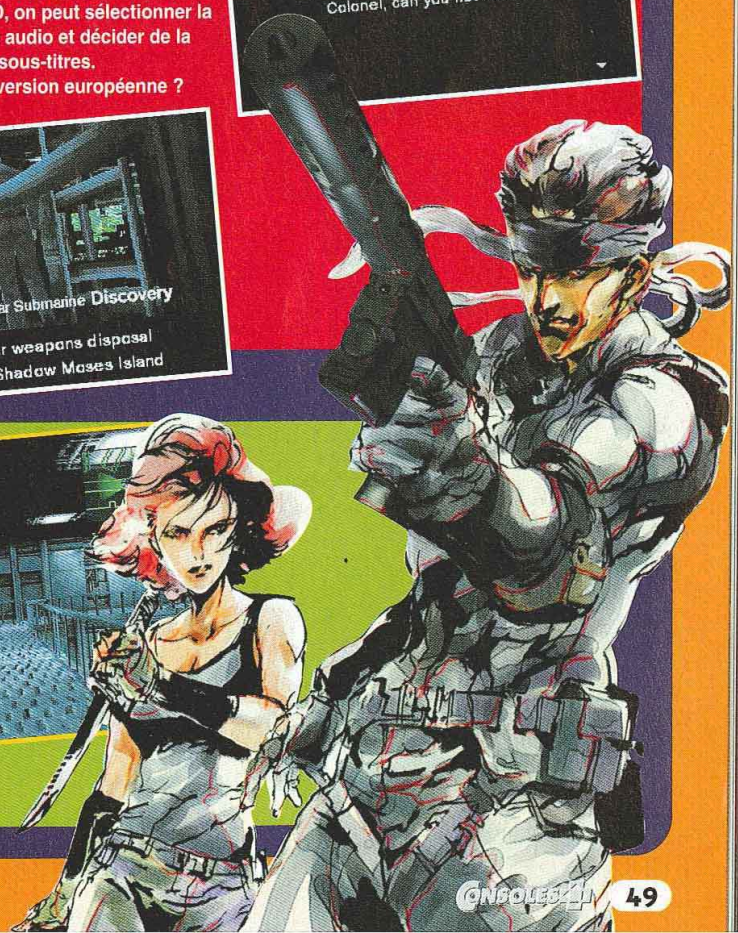
Massacre au Stinger.





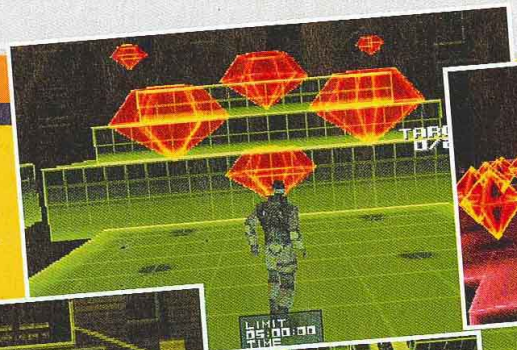
SENSATIONS FORTES

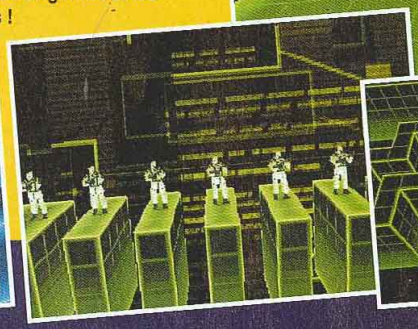
La vue type Doom donne un jeu complètement différent et des sensations nouvelles. Fini les phases tactique, c'est du 100% pure action !



CE JEU DANS CE JEU

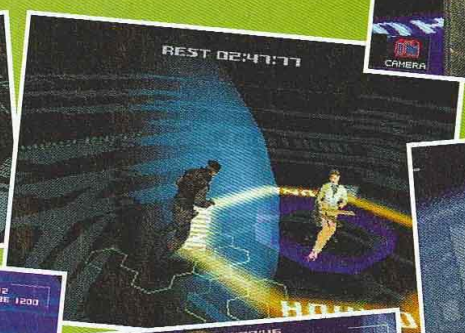
Cette fois, la partie entraînement tient sur un CD entier, devenant un véritable jeu dans le jeu. Avec plus de 300 missions, le défi est de taille, d'autant que les stages sont souvent très originaux et les missions extrêmement variées !

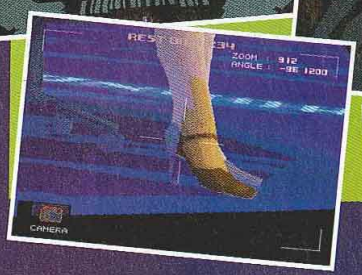




NAOMI SE DÉVOILE

Naomi tient sa promesse à Snake et se dévoile. Pas très romantique, le Snake. En voyeur invétéré, il s'empresse de la photographier dans tous les sens...





A qui appartiennent ces jambes ? A Mei Ling, pardi...

AU RAYON NOUVEAUTÉS

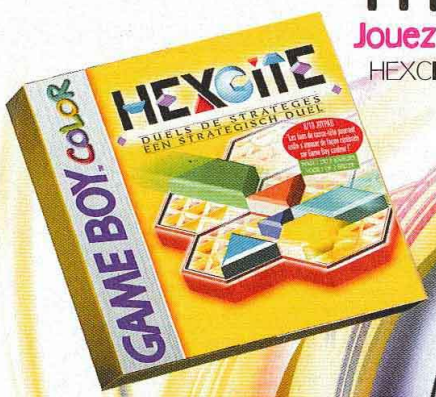
En jouant plusieurs fois, on découvre de nouvelles tenues et de nouvelles options qui relancent l'intérêt du jeu. Nombre d'entre elles étaient déjà présentes dans la version US.

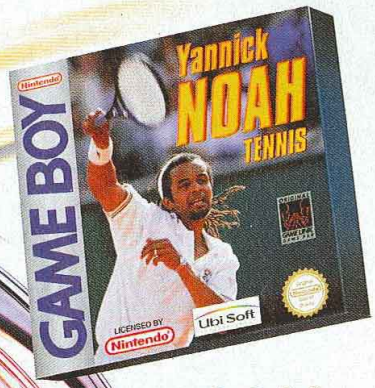
Ne laissez plus le temps jouer contre vous

11 H 15

Jouez serré, gagnez rusé !

HEXCITE : le casse-tête intelligent !





14 H

Entrez sur le court des grands !

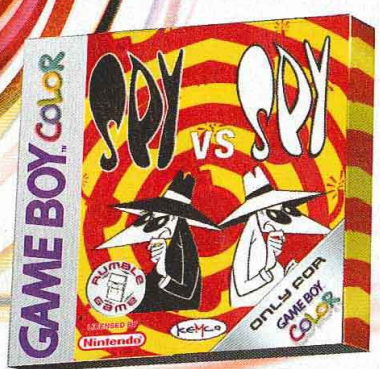
YANNICK NOAH TENNIS - La simulation de tennis la plus réaliste à ce jour.

7 H 30

Commencez par mettre le turbo !

TOP GEAR RALLY - le premier jeu avec kit de vibration inclus !

RUMBLE PACK INCLUS



17 H 35

La vérité vous appartient.

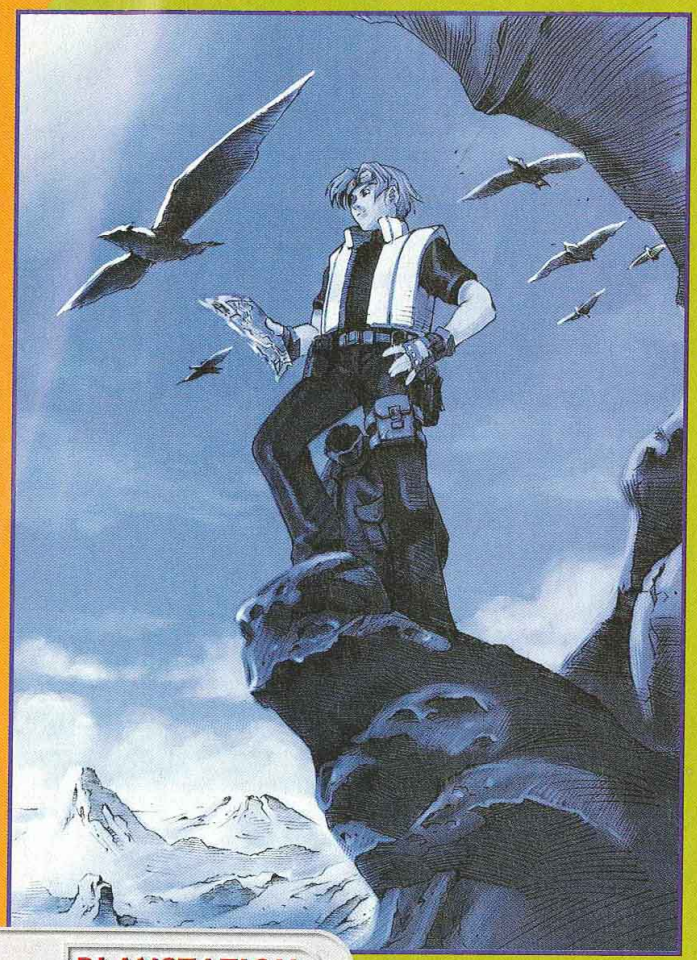
SPY vs SPY - Un jeu d'espionnage passionnant avec un mode multi-joueurs

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft Entertainment
28, rue Armand-Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois

GAME BOY

© 1999 Ubi Soft Entertainment / Smart Dog. Crédits photos : Gianl Ciaccia. © 1999 Ubi Soft Entertainment. Nintendo ® and Game Boy ™ are trademarks of Nintendo ®. Toute autre marque et nom cités sont propriété de leurs sociétés respectives. Conception graphique : FKDB



GunGage

Un scenario pas très original pour un jeu tout en 3D qui promet : chez Konami, qu'importe la vie, pourvu qu'on ait l'ivraie.

Reprenant ses moteurs 3D maison, Konami nous pond ici un jeu d'action original, très orienté "shoot". L'histoire : la planète est envahie par des forces plutôt hostiles venues d'une autre dimension... Passons. Vous évoluez dans un monde entièrement en 3D libre, divisé en neuf stages, qui vous mèneront du métro aux ruines antiques. Pour en profiter pleinement, un paddle analogique avec gestion des vibrations est de rigueur. On a pour l'instant le choix entre quatre héros (Wakle, Steyr, Kard et Dee), et il devrait être possible de faire monter son personnage en niveau, comme dans un RPG. On dispose d'une jauge de force et d'un nombre limité de vies.

Duel à mort

L'arsenal est très complet, allant des armes classiques aux missiles, mais il semble que chaque personnage ait un armement défini, donc autant de façons différentes de jouer. Suivant l'arme en cours, on dispose ou non d'un radar. Les ennemis viennent parfois des airs, et l'on peut en locker plusieurs à distance, comme dans Ray Storm de Taito. En fin de stage, l'éternel boss du niveau fait son apparition pour un duel à mort, le tout en espace fermé. Techniquement, le jeu n'étant pas encore jouable, on ne peut qu'admirer des décors 3D encore inachevés, mais déjà assez bien modélisés et aux textures réussies.

GROS BONNETS

Les boss de fin de niveau sont toujours de taille imposante, et le combat se déroule dans un espace fermé. La jauge de vie du boss apparaît sous la vôtre.

PLAYSTATION

● Konami/3 juin

Ça tire de partout, et le score gonfle.

On pourra visiter les bâtiments.

Vos munitions sont comptées.

Elimination à distance !

La vue est à la Tomb Raider.

L'entrée est très bien gardée.

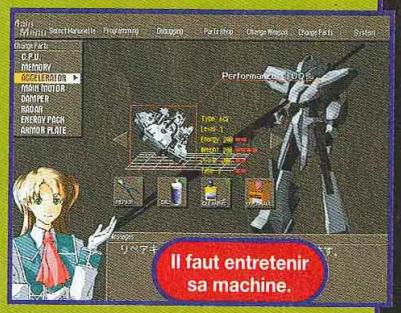
On peut locker plusieurs ennemis.

Chaque perso a ses caractéristiques.

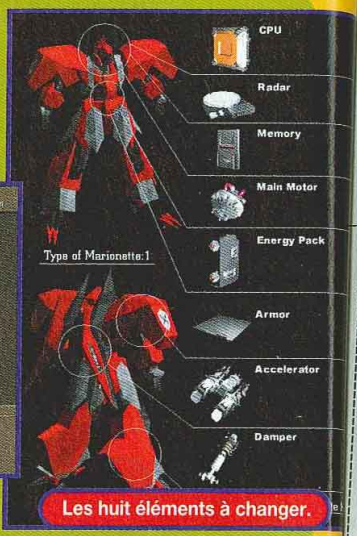
Tout est bon pour le grand nettoyage !

Marionette Handler

Les Japonais ont deux fantasmes : les petites culottes et les gros robots. Desole pour les lecteurs qui portagent le premier, Marionette Handler est destine aux robotphiles.



Il faut entretenir sa machine.



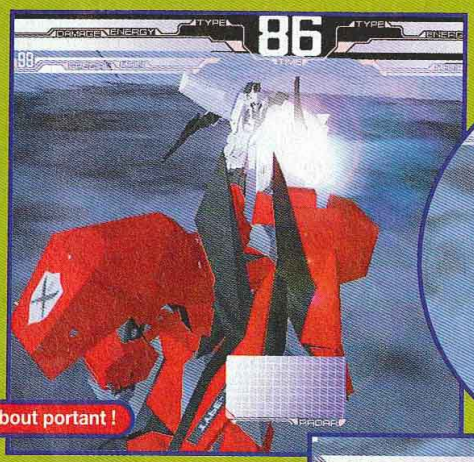
Les huit éléments à changer.

Discret depuis quelque temps, Micronet est de retour avec un jeu basé sur l'intelligence artificielle, dans la droite lignée de Carnage Heat. Le but : fabriquer un robot de combat (six modèles de base) en puisant dans un stock de pièces détachées. On élabore ensuite son programme de combat via une interface sous forme d'icônes.

Jusqu'à huit

Au cours des combats, votre machine affrontera d'autres robots dans des stages en 3D très variés (désert, ville, forêt, etc.). Les performances de votre engin dépendront bien sûr de sa programmation, mais aussi des pièces utilisées pour le construire. Chaque victoire rapporte de l'argent, lequel sert à acheter de nouvelles (et meilleures) pièces détachées, ainsi que des points d'expérience, comme dans un RPG.

Marionnette Handler permet de sauvegarder sa création dans la VM et d'affronter un ami sur sa console. Outre le mode Vs, on trouve un mode Tournoi qui peut mettre aux prises jusqu'à huit combattants en même temps.



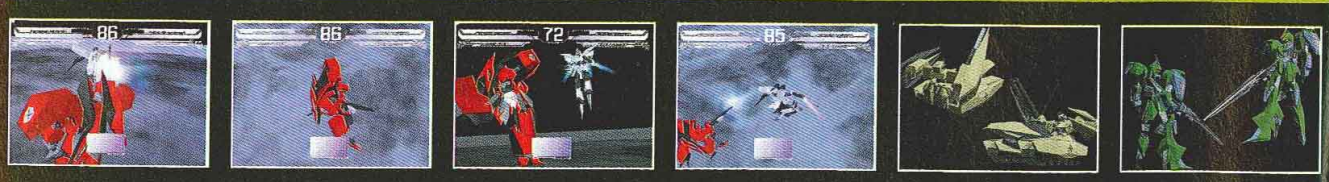
On vous canarde à bout portant !

Le combat est automatique.

Les fans de robot apprécieront.

DREAMCAST

● Micronet/Été 99



POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

N64 OCCAZ + MARIO 499F

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NOUVEAU

790 F

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

ACE COMBAT 3 jap	499 F
BRAVE FENCER RPG us	399 F
BRIGANDINE RPG us	399 F
BUST A MOVE 2 jap	499 F
CLOCK TOWER 2 us	399 F
CYBERBORG jap	499 F
ERGHEIZ us	399 F
FATAL FURY : WILD AMBITION	499 F
FINAL FANTASY COLLECTION jap	549 F
FINAL FANTASY TACTICS	449 F
JADE COCOON us	399 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	399 F
LEGEND OF LEGAIA us	399 F
LUNAR 2 : ETERNAL BLUE jap	499 F
OMEGA BOOST shoot jap	499 F
PACK LUNAR SILVER STAR us	TEL.
PARASITE EVE RPG us	429 F
PERSONA 2jap	499 F
RACING LAGOON RPG jap	499 F
RASETSU NO KEN jap	499 F
RIVAL SCHOOLS 2 jap	499 F
SAGA FRONTIER 2 + CD DEMO	499 F
SHADOW MADNESS us	399 F
STAR OCEAN 2 us	399 F
STREET FIGHTER ALPHA 3 us	399 F
SYPHON FILTER us	399 F
THE KING OF FIGHTERS 98 jap	499 F
THE LAST BLADE jap	449 F
XENOGEARS RPG us	399 F

JEUX VERSION FRANCAISE

24H LE MANS	339 F
ASTERIX	339 F
BLOODY ROAR 2	339 F
BUGS BUNNY LOST IN TIME	339 F
CIVILISATION 2	339 F
DRIVER	339 F
EVIL ZONE	339 F
FINAL FANTASY 7 PLATINIUM	149 F
GRAN TURISMO PLATINIUM	149 F
GUY ROUX MANAGER 99	339 F
HARD EDGE	339 F
KKND KROSSFIRE	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	349 F
MARVEL VS STREET FIGHTERS	339 F
NBA PRO 99	339 F
NEED FOR SPEED 4 : HIGH STAKES	339 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	339 F
PACK TIME CRISIS + GUN	319 F
QUAKE 2	339 F
RIDGE RACER TYPE 4	339 F
RTYPE DELTA	339 F
STAR WARS : EPISODE 1	339 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	339 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	339 F
SYPHON FILTER	339 F
TAI FU	339 F
V RALLY 2	349 F
WARZONE 2100	339 F
WWF ATTITUDE	339 F

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

ADIDAS POWER SOCCER	99 F
NFL GAMEDAY	99 F
SOVIET STRIKE	99 F
MDK	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
COMMAND & CONQUER	99 F
LEGACY OF KAIN	99 F
STAR GLADIATOR	99 F
NBA IN THE ZONE	99 F
TIME COMMANDO	99 F
TOCA TOURING CAR	99 F
STRICKER 96	99 F
COLONY WARS	99 F
ADIDAS SOCCER 97	99 F
VR POWERBOAT RACING	99 F
G POLICE	99 F
NBA IN THE ZONE 2	99 F
WING COMMANDER 4	99 F
DUKE NUKEM	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
NBA LIVE 97	99 F
SYNDICATE WARS	129 F
NHL 97	129 F
TIME CRISIS	149 F
HERCULE	149 F
RAYMAN	149 F
SOULBLADE	149 F
DYNASTY WARRIORS	149 F
TOMB RAIDER 2	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
INT.CHAMP. RALLY	149 F
COUPE DU MONDE 98	149 F
NIGHTMARE CREATURES	149 F
TOTAL NBA 98	149 F
FINAL FANTASY 7	199 F
MOTOR HEAD	199 F
FORSAKEN	199 F
NBA LIVE 98	199 F
FIFA SOCCER 98	149 F
COLONY WARS 2	199 F
NINJA	199 F
TOMB RAIDER 3	199 F
AZUR DREAMS	199 F
ALUNDRA VF	199 F
ODT	249 F
GRAN TURISMO	249 F
MOTO RACER 2	249 F
MEDIEVIL	249 F
KNOCKOUT BOXING 99	249 F
BREATH OF FIRE 3 VF	249 F
METAL GEAR SOLID	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

SEGA

NEUF IMPORT

JEUX NEUF SEGA

CONSOLE + 1 JEU	TEL.
CARTE MEMOIRE	TEL.
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	TEL.
CABLE RGB	TEL.
VIRTUA FIGHTER	TEL.
SONIC	TEL.
SEGA RALLY	TEL.
HOUSE OF DEAD + GUN	TEL.
MARVEL VS CAPCOM	TEL.
KING OF FIGHTERS	TEL.
DIE HARD ARCADE	TEL.

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

JEUX OCCAZ SEGA

JEUX OCCASIONS NOUS CONSULTER.

NINTENDO 64

NOUVEAU

JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

BEETLE ADVENTURE RACING	TEL.
CASTLEVANIA	TEL.
DUKE NUKEM ZERO HOUR	TEL.
FIFA SOCCER 99	TEL.
MARIO PARTY	TEL.
MICROMACHINE 64	TEL.
MYST. NINJA : GOEMON 2	TEL.
ROGUE SQUADRON	TEL.
SHADOWGATE 64	TEL.
STAR WARS RACER	TEL.
SUPER SMASH BROTHER	TEL.
TONIC TROUBLE	TEL.
TUROK 2	TEL.
ZELDA	TEL.

N64 OCCAZ VF

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
NAGANO OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
1080 SNOWBOARDING	249 F
BANJO ET KAZOOIE	249 F
EXTREME G2	249 F
MISSION IMPOSSIBLE	249 F
ZELDA VF	299 F
TUROK 2	299 F

GAMEBOY COLOR VF

CONSOLE GB COLOR	TEL.
LES RAZMOKETS COLOR	249 F
LUCKY LUKE COLOR	249 F
ZELDA VF COLOR	249 F
TETRIS COLOR	199 F
TOP GEAR RALLY COLOR	249 F
MEN IN BLACK COLOR	249 F
WARIO LAND 2 COLOR	249 F
TITI ET GROSMINET COLOR	249 F

GAMEBOY COLOR VF

V RALLY COLOR	249 F
GEX COLOR	249 F
QUEST FOR CAMELOT COLOR	249 F
TUROK	199 F
MORTAL KOMBAT 4 COLOR	249 F
LES SCHTROUMPHS COLOR	249 F
TARZAN COLOR	249 F
ASTERIX ET OBELIX COLOR	249 F
SPY VS SPY COLOR	249 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Ogre Battle 3

La saga des Ogre Battle compte parmi les RPG-simulations les plus en vue au Japon. Ce troisième volet poursuit son développement marathon. Annoncé pour la fin 98, il a été reculé à l'été 99. Etat des lieux.

Quest, un petit éditeur qui emploie une trentaine de personnes, a déjà fait trembler par le passé des géants comme Enix ou Square. Il revient aujourd'hui sur le devant de la scène avec le troisième opus de son succès, Ogre Battle.

NINTENDO 64

Quest/Été 99

A l'instar du premier épisode, on constitue des troupes, et on les déplace sur une carte en temps réel. Quand deux armées ennemies se rencontrent, elles se livrent bataille. L'aventure se déroule sur une île de la taille d'un continent, sur laquelle s'opposent plusieurs royaumes. Votre but est bien entendu de survivre, mais aussi de repousser les forces du Mal qui ont envahi peu à peu votre monde. Si le système du jeu n'a pas changé, il semble que Quest s'attache désormais à peaufiner le côté esthétique de son titre.

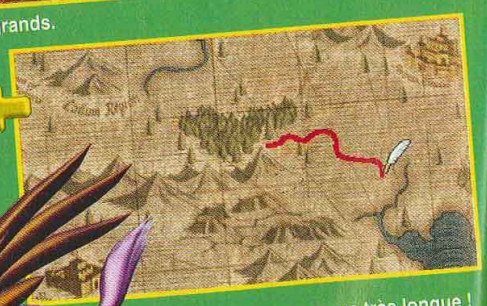
Du jamais vu

Lors de la présentation à la presse, on a pu découvrir des décors extrêmement fins et colorés, parmi les plus beaux jamais vus en 2D. On a également admiré des échantillons de scènes cinématiques, dans lesquelles on mesure le drame et les rebondissements du scénario. Quest a enfin dévoilé de nouvelles classes de monstres et de personnages, ainsi que de nouveaux sorts magiques. Outre une jouabilité de légende, c'est sa richesse en classes, objets, sorts magiques et bonus qui rend la saga Ogre Battle si populaire au Japon.

Quest se fait peintre.

Gagnez le soutien des plus grands.

Les flash-back apportent une profondeur psychologique au héros.



Vos voyages se déroulent ainsi.

Le scénario est toujours illustré.

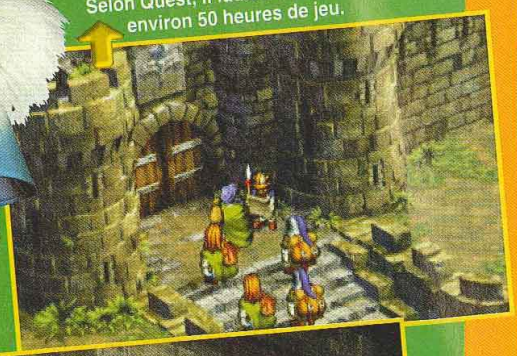
Oui, la route est encore très longue !

Les tension
amis d'enfa

TEMP
Ogre Battle
pouvoirs ma
beaucoup d
et de temps

Les décors ont été d'abord réalisés en 3D.

Selon Quest, il faudra compter environ 50 heures de jeu.



Le roi vous appelle pour sauver le continent.

La carte tactique est très utile.

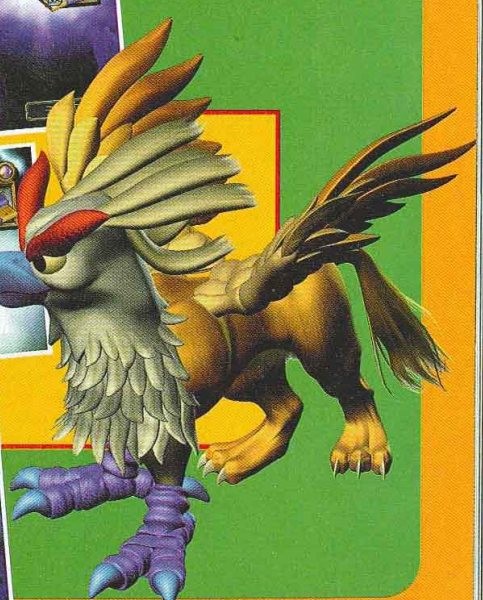
Une armée bien composée est la clé de la victoire.

Cette sorcière peut rendre vie à vos hommes.

Les tensions déchirent ces deux amis d'enfance.

TEMPETE MAGIQUE

Ogre Battle réunit une collection impressionnante de pouvoirs magiques. Les posséder tous demande beaucoup de recherche et de temps !



Buriki One in Tokyo

Fatal Fury Wild Ambition avait convaincu. Ce nouveau titre Hyper Neo Geo 64 confirme : SNK sait faire des jeux 3D...

Buriki One met en scène le dernier tournoi du millénaire, regroupant tous les arts martiaux dans un final sans merci. Le jeu repose sur un système de commandes révolutionnaire : on bouge sur le ring à l'aide des boutons (gauche et droite) et l'on réalise les attaques avec le joystick. Ce dernier permet des Combos rapides et très faciles, en enchaînant les directions (par exemple : Haut, Haut, puis Gauche). Il faut un certain temps pour s'adapter, mais une option "Second System" suggère par moments des commandes. On note trois jauges : "Vital" pour la stamina du personnage, sous la forme d'un signal électrique qui vire au rouge au fil des coups ; "Power Balance" regroupe deux informations, à savoir le centre de gravité du combattant et sa position tactique (phase offensive ou défensive) ; enfin, "Lock" intervient lors d'une immobilisation.

Ryo est là !

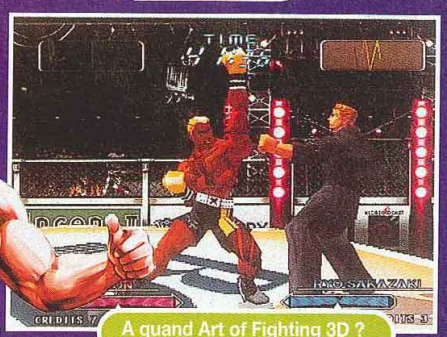
Chaque joueur tente de prendre l'avantage (un peu comme dans Samurai Spirits) et la jauge Lock baisse en conséquence. La résistance du joueur dépend alors de l'état de la jauge Vital. Un joueur peut ainsi être poussé à l'abandon. On peut échapper à un Combo en sortant de l'aire de combat (Ring Out), qui reprend alors au centre du ring. Dernière chose, Ryo Sakazaki (Art of Fighting) est présent !

Même le sumo s'est dérangé.

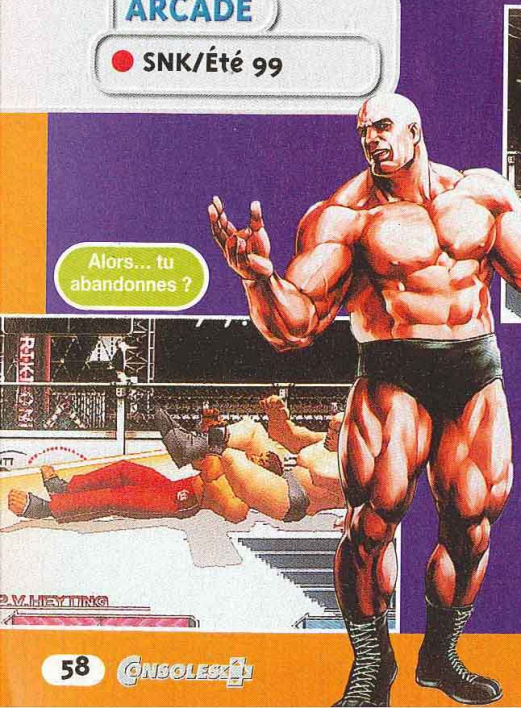
Force brute contre technique fine.

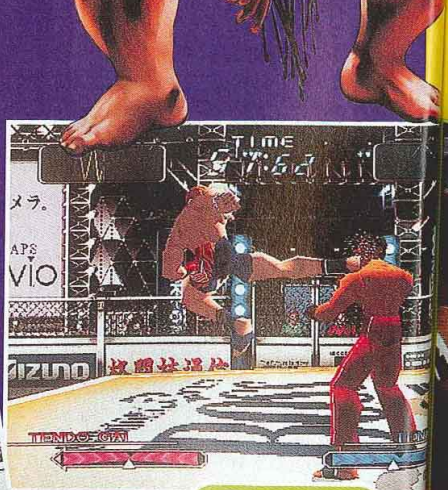
ARCADE

● SNK/Été 99



A quand Art of Fighting 3D ?


Alors... tu abandonnes ?



Le coup provoque une gerbe de salive.

Ryo dans ses œuvres !

Planet d'un

Planet Laika

Fruit de la coopération entre Zeque (esthétique) et Quintet (programme), Planet Laika est un RPG qui sortira sous la marque Enix. En route pour Mars.

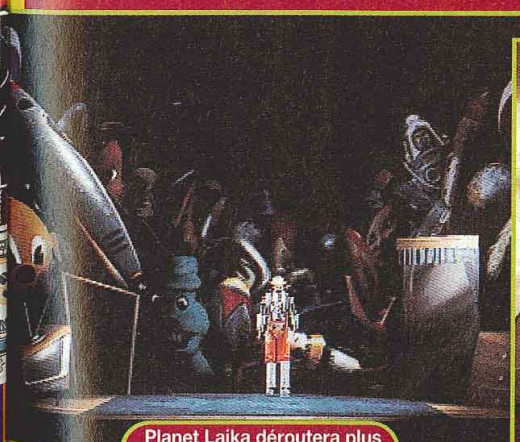
PLAYSTATION
Enix/Été 99

Dans un monde étrange où tout le monde a une apparence animale, vous incarnez un héros du nom de Laika. Vous serez catapulté dans une aventure qui vous mènera sur Mars, dans une société divisée en trois races d'êtres vivants : les "Psychos", les "Visuals" et les "Animals". Chaque espèce possède ses qualités propres. Ainsi, les Psychos sont dotés d'une grande intelligence, les Visuals brillent par leur sens de l'anticipation, alors que les Animals font confiance à leur grande force.
Laika est pour sa part doté d'une psychologie équilibrée appelée "EvileMind", qui évoluera en fonction de vos rencontres. Par exemple, plus vous fréquenterez les Psychos et plus leurs caractéristiques influenceront votre psychologie. Votre héros peut ainsi revêtir trois formes différentes de l'originale, qui, elle, est neutre.
Les personnages du jeu sont animés en 3D, tandis que les décors sont en 2D. Au cours du scénario, l'ennemi n'apparaît que lorsque l'on prend l'une des trois formes. Les phases de combat sont ultra simples : on doit appuyer sur un bouton en fonction d'un rythme donné ; un système appelé "Pulse Battle". En cas de défaite, vous perdrez des points d'EvileMind.

L'ennemi apparaît lors de vos transformations.

Les miroirs révèlent votre psychologie.

Il faut parler pour évoluer.


Planet Laika déroutera plus d'un amateur de RPG.

Certaines scènes se déroulent en extérieur.

Les décors sont en 2D.

Super Producers

Loin du feu des projecteurs, le producteur est l'homme clé qui lance et brise des carrières. Il découvre les talents, flaire les bons coups... Bref, il fabrique les vedettes.

Vous êtes manager dans l'industrie de la musique. Votre rôle : organiser des auditions afin de dénicher la perle rare. Vous soignerez son image et lui choisirez un genre musical parmi les dix proposés (heavy metal, rock, ballade, pop, techno, hip hop, blues, reggae, Bosan Aba ou chanson traditionnelle nippone). Vous prendrez la carrière de votre protégée en main pour remplir trois buts : faire de votre vedette la première du classement dans son genre musical ; devenir le meilleur manager ; et caracoler en tête du classement multigenre.

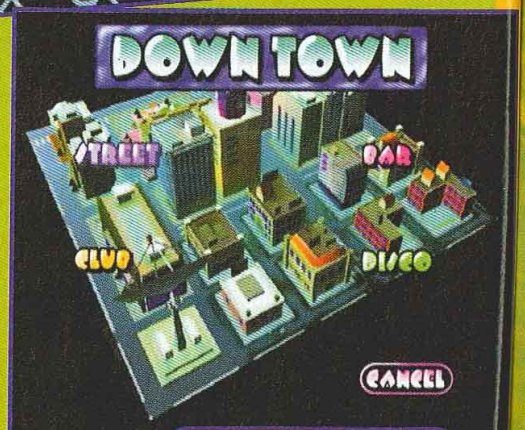
Mondiale !

Le jeu se découpe en phases d'une durée d'une semaine. Chaque action accomplie vous coûte de l'argent ; si vous tombez à zéro, game over... Le mode réseau est particulièrement intéressant : le joueur accède à une compétition mondiale où il affronte d'autres managers. Il peut évaluer sa vedette dans une compétition contre un adversaire lors de sessions, choisir de s'en défaire (libre, elle pourra être contactée par un autre manager), ou encore assister aux concerts d'autres artistes pour les évaluer (mode Scout). Enfin, on accède au classement mondial en espérant devenir le Super Producer!

Une candidate parfaite ?

Le classement comme en vrai !

L'interface réseau est simple.



Vos débuts seront modestes.

On assiste aux concerts en direct.

DREAMCAST

● Hudson/Sept. 99

De la rue au stadium, que de chemin...

Une star doit savoir soigner son look.

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Tomb Raider	119 F	ODT	169 F
Tekken	79 F	Colony Wars	129 F	Allundra	199 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Crash Bandicoot 2	129 F	Buster Move 3D	199 F
Alien Trilogy	99 F	Croc	129 F	Men in Black	199 F
Boucliers de Quet.	99 F	Duke Nukem	129 F	Monopoly	199 F
Com. & Conquer	99 F	Formula One 97	129 F	Resident Evil 2	199 F
Doom	99 F	Hercule	129 F	Theme Hospital	199 F
Fade to Black	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Bug's Life	219 F
ISS Pro	99 F	Oddworld	129 F	Duke Time to Kill	219 F
Legacy of Kain	99 F	Soul Blade	129 F	Absolute Football	249 F
Need for Speed 2	99 F	Tomb Raider 2	129 F	Apocalypse	249 F
Road Rash	99 F	Wipe Out 2097	129 F	Civilization 2	249 F
Rapid Racer	99 F	Diablo	139 F	Egypte	249 F
Soviet Strike	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Lucky Luke	249 F
Syndicate Wars	99 F	FIFA En route...	149 F	Madden	249 F
Tekken 2	99 F	Fighting Force	149 F	Populous	249 F
Alerte Rouge	119 F	Nuclear Strike	149 F	Spyro	249 F
Crash Bandicoot	119 F	Rallye Champ.	149 F	Tiger Woods	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Warkraft 2	149 F	Toca 2	249 F
G-Police	119 F	WLS' 98	149 F	Crash 3	259 F
MicroMachine V3	119 F	Adidas Power 98	169 F	FIFA 99	259 F
Pandemonium	119 F	Colony Wars 2	169 F	Ko Kings Boxing	259 F
Rayman	119 F	Deathtrap Dung.	169 F	OddWorld 2	259 F
Resident Evil	119 F	Formula One 98	169 F	Rollcage	259 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Starwars	199 F	Mission Impossible	249 F
Extreme G	129 F	Nagano	149 F	V-Rally	249 F
Wave Race	129 F	Diddy Kong	169 F	1080°	259 F
Turok	129 F	Snow Board Kids	199 F	F1 Grand Prix	259 F
Lamborghini	139 F	Yoshi's Island	199 F	F Zero	259 F
ISS 64	149 F	Bomber Man Hero	249 F	Banjo Kazooie	269 F
Mario Kart	199 F	Golden Eyes	249 F	NBA Live 99	269 F

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/08/99

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

NOUVEAU

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Echirolles - Tél. 04 38 49 91 02

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Une envie de voyage vous prend ?

Vos muscles vous démangent ?

Alors le mode World Tour est fait

pour vous. Retrouvez des héros

Puisque les voyages forment la jeunesse, essayez le tour du monde en 31 combattants.

tels que Ken, Blanka et M. Bison

parmi les 31 combattants dont

de nouveaux personnages. Décors

superbes, coups spéciaux, un bon

conseil : pour éviter les bosses il

faudra d'abord apprendre à rouler

la votre dans le vaste monde.

PlayStation

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

© CAPCOM CO., Ltd. 1998, 1999. © CAPCOM USA Inc. All Rights Reserved. Street Fighter Alpha 3 is a trademark of CAPCOM CO., Ltd. CAPCOM is a registered trademark of Capcom Co Ltd. All rights reserved. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

REFLEXION FAITE

STREET FIGHTER ALPHA 3™

gistered trademark

NEWS

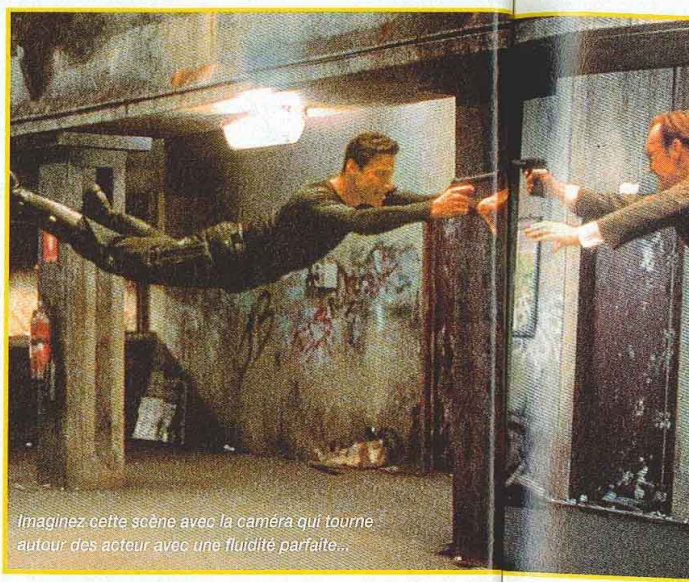
BON PLAN

■ **Le Syndicat du crime 3.** "A better tomorrow 3" (titre original) sort enfin en France sous la bannière de HK Vidéo. Ce troisième opus, réalisé par Tsui Hark (qui succède à John Woo), se place avant les deux premiers épisodes. On en apprend beaucoup sur le personnage de Chow Yun Fat, Mark, notamment l'origine de ses lunettes classieuses et de son long manteau noir. Amateurs de blast et de scénario, ne ratez sous aucun prétexte ce chef-d'œuvre.

L'empreinte cyber

T•H•E M•A•T

Jusqu'à présent, les films sur les mondes virtuels se sont révélés plutôt décevants. Hormis le célèbre "Tron" de Walt Disney, sorti en 1982, les films comme "le Cobaye" (1992), "le Cobaye 2" (1996) ou encore "Johnny Mnemonic" (1996) brillaient plus par leur aspect visuel que par leur scénario. "The Matrix" arrive sur les écrans français le 23 juin prochain histoire de remettre les pendules à l'heure.



Imaginez cette scène avec la caméra qui tourne autour des acteur avec une fluidité parfaite...

The Matrix est produit par Joel Silver, qui a déjà à son actif des films comme "Piège de Cristal", "58 minutes pour vivre", "Predator", "Commando", "48 heures", "le Dernier Samaritain", "l'Arme fatale" numéros 1, 2, 3 et 4, ou encore "Demolition Man" (excusez du peu). Autant de hits qui ont franchi la barre des 100 millions de dollars de recettes sur le seul marché américain. Le producteur signe ici son premier film sur les mondes virtuels. Et le succès est immédiat aux Etats-Unis : plus de 50 millions de dollars de recettes dès les dix premiers jours d'exploitation.

Rivés à leur ordinateur

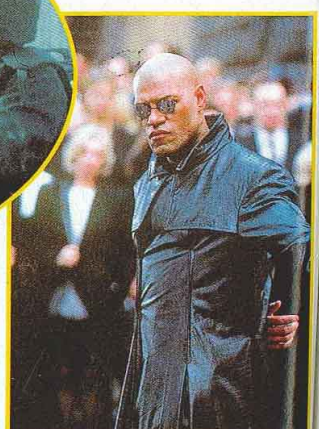
Programmeur dans un service administratif, Thomas Anderson (Keanu Reeves) partage le sort de millions de bureaucrates anonymes, rivés à leur ordinateur. La nuit, sous le nom de Neo, il renaît, crée ses propres programmes, sème des virus dans les circuits officiels et multiplie les délits informatiques. Un soir, il est contacté par Morpheus (Laurence Fishburne), qui l'invite à aller au-delà des apparences et à lutter contre la Matrice. Neo se prête alors à une expérience qui engage son avenir et celui, par la même occasion, de toute l'espèce humaine.

Un saut dans l'avenir

La Matrice, nul ne sait ce qu'elle est, mais elle contrôle l'environnement, le quotidien et l'apparence des choses.

Neo, que certains considèrent comme "l'élu", fait alors un saut dans l'avenir et, sous la tutelle de Morpheus, acquiert le savoir et la force physique nécessaires à son combat, apprend à dompter sa peur et libérer son esprit. La lutte peut alors commencer.

"The Matrix" est une intrigue complexe, à cheval entre le présent et le futur. Les frères Wachowski (les réalisateurs du film) ont passé cinq ans à travailler sur son scénario. Le tournage ayant eu lieu en Australie pour des raisons d'économie, une grosse partie du budget a pu être consacré aux effets spéciaux, lesquels occupent une place importante dans le film.



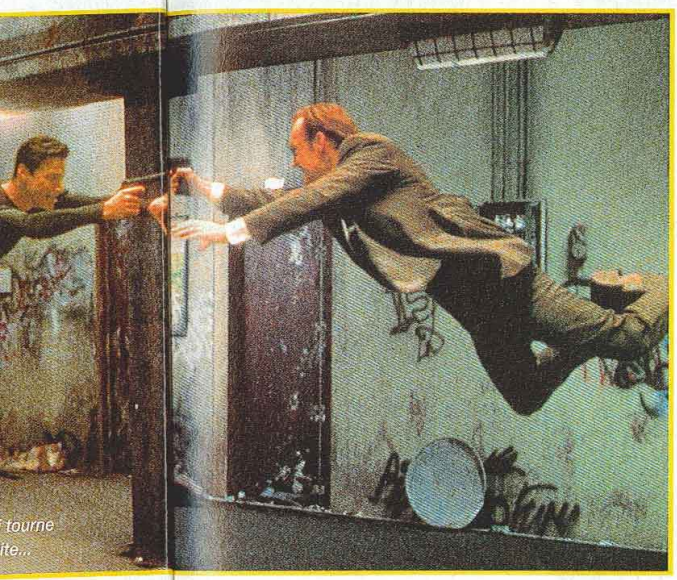
Morpheus (Laurence Fishburn) va initier Neo et le préparer au combat.

De nombreuses scè
été tournées au ralen
certaines ont néces
ralentis, de l'ordre d
centaines d'images
Cette vitesse de tou

DES

Comme
"The M
parler
Dantec ? Cet au
noire, dont la de
"Babylon Babies
sortir aux éditio
Noire, a pour do
les mondes virtu
l'actualité. Aucu
histoires n'écha
passe autour de
en Europe de l'E
inexpliqués en B
nouvelles techno
Si vous ne deviez
seul de ses roma
conseillerions "le
Mal", sorti en avr
pavé de 636 page

·A·T·R·I·X



tourne
ite...

© Warner Bros. 99

une intrigue
al entre le présent
res Wachowski (les
m) ont passé cinq
r son scénario.
t eu lieu en Australie
d'économie, une
budget a pu être
effets spéciaux,
ccupent une place
nte dans le film.

De nombreuses scènes d'action ont été tournées au ralenti, mais certaines ont nécessité des super ralentis, de l'ordre de plusieurs centaines d'images par seconde. Cette vitesse de tournage, qui permet à l'œil humain de suivre la trajectoire d'une balle, les réalisateurs en ont abusé, pour notre plus grand plaisir. Mais la plus belle réussite technique nous vient d'une autre prouesse de tournage. En plaçant plusieurs centaines de caméras à 180° autour des acteurs et en numérisant ensuite les images obtenues, celles-ci montées en continu à la manière de cellulos de dessins animés, assurent aux mouvements des personnages un maximum de fluidité et de précision. Pour mémoire, souvenez-vous des bandes annonces de Canal+ avant la Coupe du Monde de l'été dernier : un gardien plonge pour attraper le ballon, l'image se fige et la caméra contourne le goal pour se retrouver derrière les buts. Puis la séquence reprend son cours, comme si de rien n'était, mais avec un autre angle de vue. C'est ce genre de scène que l'on trouve à profusion dans "The Matrix" et qui offre au film une réelle dimension et une empreinte unique. Distribué par Warner, "The Matrix" arrive sur nos écrans le 23 juin prochain.

nce Fishburn) va initier
r au combat.

DES RACINES ET DES HOMMES

Comment parler du film "The Matrix" sans parler de Maurice G. Dantec ? Cet auteur de série noire, dont la dernière œuvre, "Babylon Babies", vient de sortir aux éditions Gallimard La Noire, a pour double inspiration les mondes virtuels et l'actualité. Aucune de ses histoires n'échappe à ce qui se passe autour de nous : guerre en Europe de l'Est, meurtres inexpliqués en Belgique et nouvelles technologies.
Si vous ne deviez lire qu'un seul de ses romans, nous vous conseillerions "les Racines du Mal", sorti en avril 1995. Un pavé de 636 pages à lire toutes lumières allumées, qui débute comme "l'Etranger" de Camus : "Andreas Schaltzmann s'est mis à tuer parce que son estomac pourrissait".

Serial killer

Il est toujours difficile, voire impossible, de résumer un roman de Dantec. Disons pour simplifier que cette histoire raconte la vie d'un homme qui enquête sur une série de crimes dont l'auteur échappe à toutes les polices du monde. Son investigation, qui commence à notre époque dans une banlieue de Paris, va se prolonger des années, au gré des indices qu'il découvre et des meurtres commis par le serial killer. Notre homme est équipé d'un ordinateur portable doué d'une intelligence artificielle surprenante et qui va évoluer au fil du temps pour devenir rapidement un être à part entière, sachant réfléchir et prendre des décisions. Le final se déroulera dans un monde virtuel où notre héros affrontera le tueur. Âmes sensibles s'abstenir : le livre est truffé de descriptions macabres très détaillées.

HI-TECH

■ **INTERNET GRATOS.** La mode a été lancée par les Anglais il y a plus d'un an, elle arrive maintenant en France. VNU Publications France est ainsi le premier groupe de presse à offrir une connexion illimitée et gratuite à Internet. Il suffit pour cela de se connecter sur le serveur de VNU et de répondre à quelques questions. Sans carte bancaire ni aucun autre moyen de paiement, on obtient alors un numéro de téléphone local (Paris, Lille, Lyon, Nantes, Strasbourg, Bordeaux, Toulouse ou Marseille) qui donne accès à Internet à 56,6 kbps. On reçoit ainsi instantanément ses login, mot de passe et adresse email. Seuls les coûts de communications sont facturés par France Telecom, comme n'importe quel abonnement chez un provider. Ceux qui ont acheté un PC chez Carrefour avec l'offre Infonie à 149 F par mois vont avoir des diarrhées pendant deux ans !
WWW.VNUNET.FR

■ **MEGATOP !** Jodorowsky, connu pour la série des "Technopères" et de "la Caste des Métabarons", s'est associé à Fred Beltran, à qui l'on doit, entre autres, la couverture et les couleurs des "Technopères", pour préparer "Megalex", une BD à venir le 9 juin prochain aux Humanoïds Associés (79 F). Fred réalise l'ensemble de ses dessins sur micro : d'abord à la main pour le découpage du scénario, puis, étape par étape, il crée ses objets, décors et autres textures 3D à l'aide de logiciels spécialisés.
La touche finale consiste à dessiner directement les personnages sur le décor retouché comme s'il s'agissait d'une feuille de papier.
Du grand art, à découvrir sur Internet.
WWW.HUMANO.COM

SEGA FORUM

■ **Histoire d'émulateurs.** Quand la réalité dépasse le poisson d'avril. Sega aurait confirmé l'existence d'un émulateur Saturn sur DC. Il semble cependant qu'il n'y ait aucune chance de le voir un jour dans le commerce. En outre, des rumeurs plus précises font état d'un émulateur pirate de jeux PS sur DC. On apprend aussi qu'un émulateur Megadrive avait été étudié sur Saturn par le biais du port cartouche mais que le projet avait été abandonné pour ne pas faire d'ombre à la Dreamcast.

■ **Dreamcast Direct.** Sega donne un peu plus forme à son offre Internet en proposant, dès le mois d'avril, un service de vente en ligne de ses produits (dans un premier temps). Les transactions se font par carte bancaire. Des discussions seraient en cours avec différentes sociétés (VISA, Master Card, Nicos, JCB) pour adapter un moyen de paiement sécurisé pour la DC. Rappelons que le service Internet gratuit de Sega sera payant en juillet.

■ **Bio Hazard Code Veronica.** Mécontent de l'état actuel du jeu, Capcom a décidé de revoir sa copie. L'éditeur aurait inclus un système de jeu innovant et serait en train de revoir son moteur jugé trop... PS. On espère que Code Veronica, attendu pour la fin d'année, sera bien meilleur que ce qu'on a pu voir au dernier Tokyo Game Show...

■ **Fin du PowerVR ?** Nec aurait acheté la licence Voodoo à son ex-ennemi 3Dfx. C'est un mouvement imprévu du géant nippon, mais sans doute pas la fin du PowerVR, que Videologic continue de développer.

■ **Lancement US.** La Dreamcast sera lancée aux Etats-Unis le 9/9/99 (tiens tiens, c'est la date prévue pour Final Fantasy 9). Le prix a été fixé à 199$ (environ 1300 F) et ell sera équipée du Modem.

WING COMMANDER, LE FILM

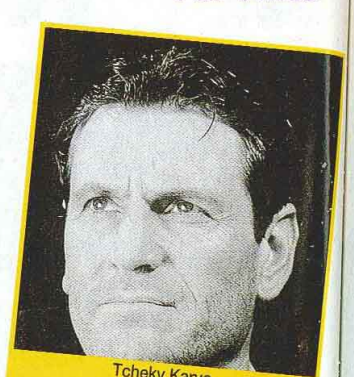
N'est pas Spielberg qui veut

Adapter un jeu vidéo au cinéma est beaucoup plus difficile que l'inverse. Ceux qui s'y sont essayés l'ont vite appris, souvent à leurs dépends, seul Mortal Kombat ayant remporté un succès digne de ce nom.

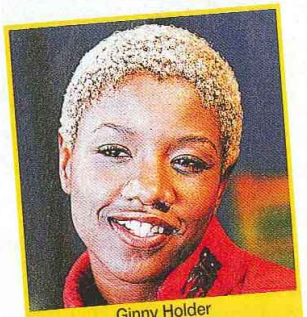
Par Vince

Pour Wing Commander, les choses ne se sont pas passées comme les producteurs l'avaient espéré : seulement 11M$ de recettes au box-office américain, pour un film qui a en coûté 27. Ouille ! C'est très peu au regard de la notoriété du jeu, même si cette popularité ne concerne qu'une petite poignée

Wing Commander Deveraux (Saffron Burrows).



Tcheky Karyo (Paladin).



Ginny Holder (lieutenant Rosie Forbes).

d'accros (contrairement à Tomb Raider, qui ratisse plus large et dont le succès ne devrait faire aucun doute). Cet échec aurait même poussé certains distributeurs à renoncer à sortir le film ! Rassurez-vous, "Wing Commander" sortira en France le 7 juillet prochain. Ouf !

Des moyens à la hauteur

On se demande encore comment un titre dont les cinq épisodes, tous supports confondus, se sont vendus à 5 millions d'exemplaires dans le monde entier, a pu attirer si peu de monde aux Etats-Unis. La production avait pourtant bien fait les choses, à commencer par confier l'histoire et la réalisation à Chris Roberts, le créateur du jeu en personne. Ensuite, les effets

Freddie Prinze Jr. (Lieutenant Chris Blair).

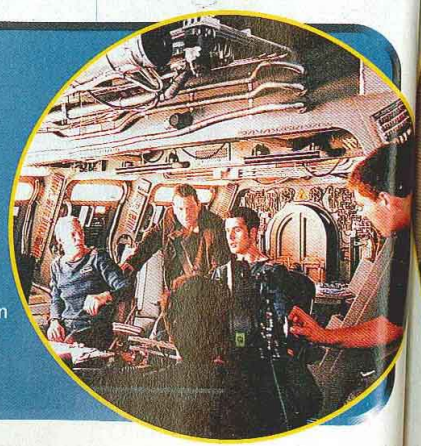
spéciaux, plutôt bien réussis mais finalement, peu révolutionnaires, ont été créés par Digital Anvil, la société de Roberts (encore lui). Enfin, le casting a pioché parmi les teen-stars du moment, Freddie Prinze Jr. en tête ("Souviens-toi l'été dernier"), Matthew Lillard ("Scream") ou encore David Warner ("Scream 2", "Titanic" et même "Tron").

Peu d'innovations

Même si Chris Roberts s'est attaché à porter à l'écran son monde, que certains trouvent délirant, l'ensemble donne un arrière-goût de déjà-vu. Peu d'innovations cinématographiques font de "Wing Commander", le film, un produit exclusivement destiné aux adeptes du jeu. Les fans de science-fiction pure et dure attendront bien sagement que "Star Wars : The Phantom Menace" sorte en France à la rentrée. Les autres se jetteront sur le gros film de l'été, "les Mystères de l'Ouest".

LE SCÉNARIO

Sur micro, la série des Wing Commander regorge de trouvailles technologiques et les scénarios sont plutôt bien ficelés. Dans le film, l'ensemble est très linéaire. L'histoire met en scène une troupe de Kilrathis, des créatures mi-hommes, mi-félins, qui s'en prennent à une colonie et s'emparent d'un Navcom. Notre sympathique équipe (Tolwyn, Blair...) va se fédérer autour de Deveraux, ravissante Wing Commander, et, à bord du vaisseau Tiger Claw, repousser les Kilrathis. Il y a bien évidemment un traître dans l'affaire, et même une histoire d'amour... Sortez les violons !



LE TOP 5 DES FILMS

Source : Variety

TITRE	DISTRIBUTEUR	SORTIE (US)	RECETTES
Mortal Kombat	New Line	Août 95	70 433 227 M$
Mortal Kombat 2	New Line	Novembre 97	35 893 400 M$
Street Fighter	Universal	Décembre 94	33 244 025 M$
Super Mario Bros	Buena Vista	Mai 93	20 844 907 M$
Wing Commander	Fox	Mars 99	11 390 000 M$

TOMB RAIDER, LE FILM

Lara en chair et en os

C'est finalement la Paramount qui a obtenu l'exclusivité de l'adaptation de Tomb Raider au cinéma. La major américaine compte bien en faire l'événement américain de l'été 2000, même si aucun casting n'a encore été révélé...

Une équipe au passé bien riche

En revanche, ce qui est sûr, c'est que Stephen Herek est parmi les mieux placés pour réaliser le film. Ce p'tit gars a beaucoup travaillé avec les studios Disney, pour lesquels il a réalisé, entre autres, "les 101 Dalmatiens". Le scénariste Steven de Souza est quant à lui confirmé. Il y a un an, deux scénaristes indépendants planchaient sur le sujet, quand de Souza (pas Linda, Steven) est arrivé et a remis son brouillon aux patrons de Paramount, qui ont été séduits. De Souza n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'il avait réalisé "Street Fighter" en 1994, et a déjà travaillé sur des films comme "Judge Dredd", "Piège de cristal", "58 Minutes pour vivre" ou "la Famille Pierrafeu".

Avec Lara, il y a toujours du monde au balcon.

Lara et ses gros obus.

On n'a pas fini de la voir

Paramount compte sortir la grosse artillerie pour promouvoir le film (pub, merchandising...). Le prochain épisode de Tomb Raider sortira sur PC et consoles conjointement avec le film. On peut déjà envisager que le jeu s'appellera Tomb Raider 4. Euh, avec ou sans bogues, celui-là ?

SEGA FORUM 2

■ **La loi des royalties.** Sega et Atari ont signé un accord portant sur... les courses automobiles. Atari reconnaît à Sega la propriété de la technologie du système des vues. Dans le même temps, Sega rachète une licence arcade Atari. Une opération double sens, qui permet à l'américain de ne pas payer le japonais et à Sega d'officialiser davantage son brevet dans l'industrie.

■ **Windows CE out ?** Responsable d'un nombre hallucinant de bogues, Windows CE est montré du doigt par les équipes internes de Sega. Le problème prend une dimension ahurissante quand il s'agit du son. Du coup, Sega songe à une alternative. Alors, adieu le logo " Powered by Windows CE " ? Bonjour Linux ?

■ **Virtual On Special.** Sega vient de dévoiler la version 5.4 (oui, déjà !) de Virtual On 2. Il présente une nouvelle borne prévue pour trôner dans les Joypolis (super salles de jeux de Sega) et quelques améliorations ici et là. Détail amusant : les robots possèdent une Dreamcast dans le dos, en lieu et place de la Saturn. Cette version 5.4 serait celle convertie sur Dreamcast.

■ **La couleur pourpre.** Après la Dreamcast transparente, une autre de couleur pourpre, la DC Majorla, est sortie en série limitée (500 machines) à l'occasion d'une course automobile célèbre au Japon. Avis aux collectionneurs.

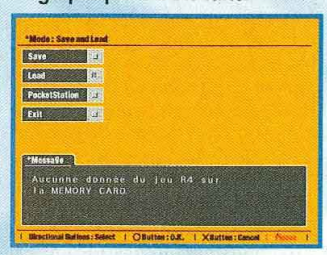
■ **CD à voir.** Sega a signé la licence CD Extra. Il proposera prochainement des GD-Rom sur Dreamcast, appelé "MilCD" (Miru CD : regarder un CD en japonais). Sept compagnies de disques ont déjà signé avec Sega. Cette technologie permettra d'inclure des liens Internet, du texte (pour le karaoké) ou des animations graphiques, voire même des clips vidéo.

COQUILLETTES

■ **LES TEXTES ERRANTS.** Même les jeux de course ne sont pas à l'abri de traductions hasardeuses. La dernière victime est l'excellent Ridge Racer Type 4. Quand vous participez aux championnats,

prenez le temps de lire les textes qui défilent : vous aurez de belles surprises. Lignes décalées et typographie douteuse, voilà un petit échantillon de ce que nous avons remarqué.

■ **FAUTE DE QUOI...** Décidément, même le menu de sauvegarde n'a pas été épargné : Oh la jolie faute quand "aucunne" donnée n'est présente sur la carte-mémoire. Apparemment, "aucune" vérification d'orthographe n'a été faite.

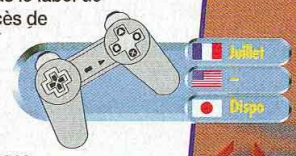


ERRATUM. Dans le dernier numéro de Consoles+, la brève page 62 "Matsushita again" comporte une énorme erreur de notre part. Il fallait lire Betamax au lieu de Betacam. Les fous de vidéo hurleront au scandale, car le Betacam est un standard pour les professionnels.

OMEGA BOOST

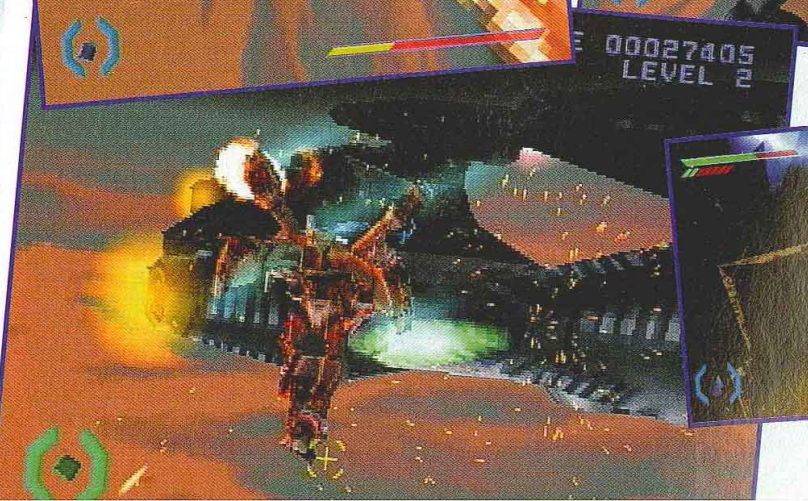
Méga blast

Ce titre bien curieux débarquera en France en juillet sous le label de Sony. Après le succès de Gran Turismo, Polyphony est devenu l'un des chouchous de la Playstation, et à juste titre ! Après une introduction impressionnante, mélangeant images de synthèse et séquences filmées, on débute dans l'espace aux commandes d'un robot de type "mecha". Dans ce jeu de tir en 3D, qui se situe entre Macross VFX et Colony Wars, on peut diriger le robot avec les commandes analogiques. Pour reculer et avancer, il faut utiliser les boutons L1 et R2.



Le shoot à l'état brut

Pour se faire respecter, on a droit à une mitrailleuse et à une deuxième arme, un rayon vert, qui locke l'ennemi .
Ce système ressemble fortement à celui de Raystorm. Certes, le jeu n'est pas très original, mais les effets spéciaux et les prouesses techniques sont franchement hallucinantes. Effets de lumière et vitesse d'animation, combinés à une maniabilité instinctive règnent en maître.Cela dit, les missions ne donnent pas l'impression d'être très recherchées.
C'est du blast pur et dur, du shoot à l'état brut. On ne réfléchit pas, on tire, et on essaie de survivre le plus longtemps possible face aux nombreux ennemis.



KU

L

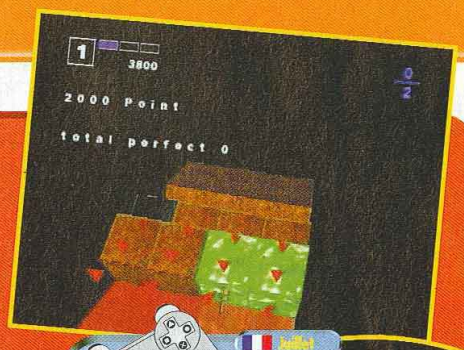
toujours
avec des
Les nouve
sont pas
nombreus
qui ont ad
volet appr
subtilités
Déjà sorti
de IQ Fina
jeu avait d
de lui, car
premiers t
une protec
territoriale

DEMOLIT

Acc

Accolad
sort u
course
Drive, l'éditeur a
genre Destructio
accidents à plein
au programme. D
récupéré Pitbull S
qui avait dévelop
gnosis, pour nous
Le jeu sera comp
avec, au choix, 16

KURUSHI 2



Le casse-tête de luxe de Sony revient dans un deuxième épisode. Le principe reste sensiblement le même. Il s'agit toujours d'un perso qui se déplace sur un terrain avec des cubes compresseurs. Les nouveautés ne sont pas vraiment nombreuses, mais ceux qui ont adoré le premier volet apprécieront les subtilités nouvelles. Déjà sorti sous le nom de IQ Final au Japon, ce jeu avait déjà fait parler de lui, car il était un des premiers titres à inclure une protection territoriale.

DEMOLITION RACER

Accident de parcours

Accolade remet ça et nous sort un nouveau jeu de course. Après les Test Drive, l'éditeur américain s'essaie au genre Destruction Derby. Crashs et accidents à pleine vitesse sont donc au programme. D'ailleurs, l'éditeur a récupéré Pitbull Syndicate, l'équipe qui avait développé le hit de Psygnosis, pour nous pondre ce clone. Le jeu sera composé de 12 courses avec, au choix, 16 voitures.

RE-VOLT

Les courses de voitures radioguidées sont peu représentés sur console. Mis à part RC Pro AM et Buggy plus récemment, c'est un peu le désert pour les amateurs de microbolides. Acclaim et Probe se distinguent donc du suivisme général avec ce Re-Volt. En plus des 16 circuits originaux, le joueur aura accès à un éditeur pour en créer à son goût, et il pourra contrôler 28 voitures différentes. Mode Multijoueur, armes, tout est réuni pour concurrencer Mario Kart et Micro Machines.

BIENTÔT LÀ

■ **Silent Hill.** Silent Hill. Déjà testé dans le numéro 82 de C+ (91%), le jeu le plus flippant du moment et de la Playstion est annoncé pour une sortie officielle à la mi-juillet. Avec autant de jeux phares (au hasard, Metal Gear Solid, Rasetsu No Ken, Beatmania, DDR), Konami est sacré éditeur de l'année. Allez, encore un peu de patience !

■ **Legend of Kartia.** Le jeu de stratégie d'Atlus, initialement nommé Rebus au Japon, est prévu en France pour juillet. C'est Konami qui a eu l'excellente idée de le distribuer. Déjà testé dans le numéro 81 (90%), ce mégahit devrait passionner les mordus de tactique.

■ **Platinum.** Heart of Darkness, dont la réalisation a duré cinq ans n'a pas mis longtemps pour entrer dans la gamme Platinum. En voilà une bonne nouvelle ! Testé dans le numéro 78 (90%), il est temps de redécouvrir ce titre. De même, pour Colin McRae Rally, testé dans le même numéro (90%). Que du bon, donc...

■ **Sur Game Boy.** Les éditeurs se pressent autour de la portable Couleur pour nous sortir des jeux à la pelle. En vrac, bientôt sur votre mini-console : Pro Foot Contest, Miliped, Silicon Valley, Rainbow Six, Tom et Jerry, Missile Command et Duke Nukem.

■ **Soldes.** Nintendo a annoncé une baisse de prix pour sa Game Boy Couleur au Japon. Le 14 mai, la portable la plus populaire du monde passe de 8 900 à 6 800 yens (soit de 450 à 350 francs environ). M. Nintendo, ce serait gentil de penser aux petits Français...

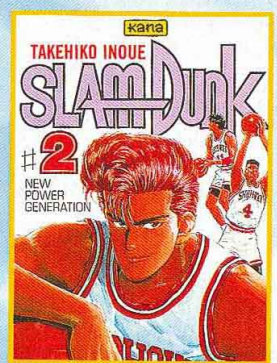
MANGAS+

■ **YUYU HAKUSHO 15.**
La série est passée à la vitesse de croisière et elle devient réellement intéressante. Les combats s'enchaînent et on s'achemine doucement vers l'issue finale. Bref, un volume à ne pas rater.

■ **DRAGON BALL 37.**
Le dernier grand tournoi des arts martiaux commence, avec le retour de Sangoku, pour une seule et unique journée. Des inconnus mystérieux vont absorber l'énergie de Sangohan pour tenter de ressusciter Boo. Vaste programme !

■ **LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE 17.**
La confrontation avec Poseidon commence alors qu'il ne reste plus que deux piliers debout. Courage ! On arrive bientôt aux mangas inédits.

■ **SLAM DUNK 2.**
A ne manquer sous aucun prétexte ! Voici un nouveau volume de "Slam Dunk".



Hannamichi va être débauché par le capitaine de l'équipe de Judo... Notez que dans le même temps, la série télé vient de sortir en vidéo et que c'est un régal.

FRÈRES DU JAPON

Amer frangin

On retrouve avec plaisir l'auteur de "Amer Béton" et son dessin si particulier. Ce volume est plus un recueil de nouvelles qui se suivent qu'une histoire complète. Les thèmes se recoupent et les chapitres ont plus ou moins un lien entre eux. Bon, soyons clair, c'est très "space" et on se retrouve vite immergé dans un univers déjanté. Mais contrairement à "Amer Béton", qui était assez drôle par endroits et nettement plus poétique, là c'est très sérieux. Un peu trop peut-être. Enfin, pour ceux qui ont envie de se prendre la tête, c'est parfait. Bref, ce manga surprenant s'adressent à tous ceux qui adorent se poser des questions existentielles.

On retrouve avec plaisir le style particulier de Taiyo Matsumoto.

MANTRAS

Mantras n'est pas vraiment un manga, puisqu'il ne vient pas du Japon. De plus, la qualité du dessin n'est pas terrible. En fait, pour tout dire, le résultat, qui mêle les styles mangas, BD indiennes et comics, n'est pas terrible. Le scénario se noie dans la confusion la plus complète, et se raccroche à de vagues considérations spirituelles à deux sous. Vous l'avez compris, aucun intérêt. Mais alors, pourquoi en parler ? Eh bien tout simplement parce que ce projet a été réalisé dans le studio Tonkam qui se trouve à Katmandou (au Népal). Un lieu ou les dessinateurs peuvent s'exprimer librement. Avouez que ce n'est pas fréquent.

Les héros regroupés sur la couverture.

La rencontre des trois émissaires des divinités ne se fera pas sans heurt.

PA
在 N
TÉL:
Titres
Albator 78 Vol 1 à 4
Albator 84 le Film
Albator 84 Vol 1 à 7
Armitage Vol 1 à 4
Armitage le Film
Chroniques de la Guerre de LODOSS Vol 1 à 6
City Hunter O.A.V 1h30
Cobra Vol 1 à 10
Conan Fils du Futur de M
Cutey Honey Vol 1 à 3
Dragon Ball Vol 1 à 3
Dragon Ball Z (Série TV)
El Hazard Vol 1 à 4
Fatal Fury Vol 1 à 3
Galaxy Express 999 Cine
Galaxy Express 999 Coffr
Golden Boy Vol 1 à 3
Goldorak Le Film Vol 1 à
Gun Buster Vol 1
Gunsmith Cats Vol 1 à 3
IL était une fois dans L'Es
Jayce et les conquérants
Ken le Survivant
Kojiro Vol 1 à 4
Kojiro le Film
L'Empire des Cinq (Série T
L'épée de la vérité
Le Tombeau des Lucioles
Les Chevaliers du Zodiaqu
Les Chevaliers du Zodiaqu
Les héros de la Galaxie Cin
Macross 2 Vol 1 à 3
Nadia Vol 1 à 10
Olive et Tom Vol 1 à 4
Queen Emeraldas (Albator)
Sailor Moon épisode Vol 1 à
Sailor Moon le Film
Sailor Moon S Vol 1 à 5
San Ku Kaï Vol 1 à 9
Slayer Saison 1 Vol 1 à 5 (Série TV Japonaise N° 1 au Japon)
Suikoden
Tenchi Muyo Spécial
TEKKEN Vol 1
Toshinden Vol 1 à 2
Très cher frère Vol 1 à 2
Ulysse 31 Vol 1 à 2
Vampire Princesse Miyu
Vidéo Girl Aï Vol 1 à 3
Yoma des Ténèbres
Coffret Capitaine Flam Part 1
Coffret Capitaine Flam Part 2
Coffret Dragon Ball Z (Série T
Coffret Dragon Ball Z (Série T
Coffret Dragon Ball Z (Les 11
Coffret Ken le Survivant (32 épi
Coffret Ken le Survivant Part
Coffret X-OR Part 1 NEW
Coffret Ranma 1/2 - 4 K7 -
Coffret Nicky Larson - 4 K7 -
Coffret Chevaliers du Zodiaque
Coffret Chevaliers du Zodiaque
Coffret Chevaliers du Zodiaque LE
INTERDIT AU MOINS DE
Alien from Darkness
Anges des Ténèbres Vol 1 à 4
Belles et Diables
Can Can Bunny
Dragon Pink Vol 1 à 3
Emmy la Cochonne
Esclaves et Soumises
Immà Yojo Vol 1 à 3
L'Odyssée du Plaisir
Magical Twilight
Manga X Vol 1 à 2
Mission Extreme Vol 1 à 2
Parade Parade
Possessions Diaboliques
Sailors Guerrières Vol 1 & 2
Select X 1 à 3
Shin Angel Vol 1 à 5
Stainless Nights
Twin Dolls Vol 1 à 2
Twin Angel Vol 2 à 4
Urotsukidoji III Vol 1,2,4
Urotsukidoji IV Vol 1,2,3
POUR D'AUTRES TITRES

GAME PARTNER

MANGA
Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

Titres			Prix du volume
Albator 78 Vol 1 à 4		V.F	99 F
Albator 84 le Film		V.F	119 F
Albator 84 Vol 1 à 7		V.F	99 F
Armitage Vol 1 à 4		V.F	99 F
Armitage le Film		V.F	129 F
Chroniques de la Guerre de LODOSS Vol 1 à 6		VF	109 F
City Hunter O.A.V 1h30		V.F.S	119 F
Cobra Vol 1 à 10		V.F	99 F
Conan Fils du Futur de Miyazaki Vol 1 à 2	NEW	V.F	99 F
Cutey Honey Vol 1 à 3	NEW	V.F	129 F
Dragon Ball Vol 1 à 3		V.F	79 F
Dragon Ball Z (Série TV) Vol 1 à 8	NEW	V.F	99 F
El Hazard Vol 1 à 4		V.F	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3		V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga		V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector		V.F.S	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3		V.F	109 F
Goldorak Le Film Vol 1 à 2	NEW	V.F	109 F
Gun Buster Vol 1	NEW	V.F	109 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3		V.F	99 F
Il était une fois dans L'Espace Vol 1 à 6	NEW	V.F	99 F
Jayce et les conquérants de la lumière Vol 1 à 2	NEW	V.F	99 F
Ken le Survivant		V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4		V.F	99 F
Kojiro le Film		V.F	99 F
L'Empire des Cinq (Série TV) Vol 1 à 6	NEW	V.F	99 F
L'épée de la vérité		V.F.S	109 F
Le Tombeau des Lucioles		V.F	129 F
Les Chevaliers du Zodiaque Le Film Vol 1 à 4		V.F	99 F
Les Chevaliers du Zodiaque POSEIDON Vol 1 à 4		V.F	129 F
Les héros de la Galaxie Cine Manga		V.F	119 F
Macross 2 Vol 1 à 3		V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10	NEW	V.F	129 F
Olive et Tom Vol 1 à 4		V.F	129 F
Queen Emeraldas (Albator)	NEW	V.O.S.T	129 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4		V.F	69 F
Sailor Moon le Film		V.F	119 F
Sailor Moon S Vol 1 à 5		V.F	129 F
San Ku Kaï Vol 1 à 9		V.F	99 F
Slayer Saison 1 Vol 1 à 5 (Série TV Japonaise N° 1 au Japon)	NEW	V.O.S.T	129 F
Suikoden		V.F	109 F
Tenchi Muyo Spécial		V.F	119 F
TEKKEN Vol 1		V.F	119 F
Toshinden Vol 1 à 2		V.F	99 F
Très cher frère Vol 1 à 2		V.F	129 F
Ulysse 31 Vol 1 à 2	NEW	V.F	99 F
Vampire Princesse Miyu		V.F	129 F
Vidéo Girl Aï Vol 1 à 3		V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres		V.F	99 F

K7 INDIVIDUELLE

Coffrets Spéciaux			
Coffret Capitaine Flam Part 1		V.F	390 F
Coffret Capitaine Flam Part 2		V.F	449 F
Coffret Dragon Ball Z (Série TV) 8 K7 / Part 1	NEW	V.F	539 F
Coffret Dragon Ball Z (Série TV) 8 K7 / Part 2 (Dispo Juin)		V.F	539 F
Coffret Dragon Ball Z (Les 11 Films INÉDITS)	NEW	V.F	249 F
Coffret Ken le Survivant (32 épisodes) Intégral 1ère saison		V.F	539 F
Coffret Ken le Survivant Part 1 - 4 K7-	NEW	V.F	199 F
Coffret X-OR Part 1	NEW	V.F	390 F
Coffret Ranma 1/2 - 4 K7 -		V.F	199 F
Coffret Nicky Larson - 4 K7 -		V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque POSEIDON - 4 K7 - Part 1		V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque POSEIDON - 4 K7 - Part 2		V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque LE SANCTUAIRE - 8 K7 -	NEW	V.F	539 F

INTERDIT AU MOINS DE 18 ANS

EROTIQUE

99 F LE VOLUME

Alien from Darkness
Anges des Ténèbres Vol 1 à 4
Belles et Diables
Can Can Bunny
Dragon Pink Vol 1 à 3
Emmy la Cochonne
Esclaves et Soumises
Imma Yojo Vol 1 à 3
L'Odyssée du Plaisir
Magical Twilight
Manga X Vol 1 à 2
Mission Extrême Vol 1 à 2
Parade Parade
Possessions Diaboliques
Sailors Guerrières Vol 1 & 2
Select X 1 à 3
Shin Angel Vol 1 à 5
Stainless Nights
Twin Dolls Vol 1 à 2
Twin Angel Vol 2 à 4
Urotsukidoji III Vol 1,2,4
Urotsukidoji IV Vol 1,2,3

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
Le Sanctuaire - Série remasterisée
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

KEN LE SURVIVANT
Série intégrale remasterisée
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

STREET FIGHTER II VICTORY
Série intégrale remasterisée
27 épisodes (11 heures).

DRAGON BALL Z
La série télé
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

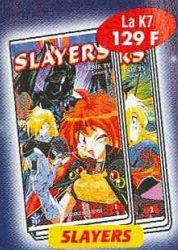
DRAGON BALL Z
11 Films INÉDITS
(13 heures).

X-OR
Série remasterisée
21 épisodes (10 heures).

SAN KU KAÏ
Série intégrale remasterisée
27 épisodes (12 heures).

CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS
Superbe saga en 6 volumes
Le MUST en matière d'Héroic Fantasy !

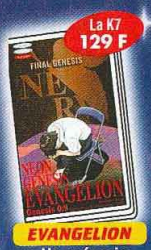
SLAM DUNK
Sport et humour
pour ce manga EXPLOSIF !
(Vol 1 & 2)



SLAYERS
La série TV N°1 au JAPON !
(5 volumes)

QUEEN EMERALDAS
La Reine des Pirates
est de retour ! (VOST)

CUTEY HONEY
La belle Cutey
reprend le combat !



EVANGELION
Un scénario
époustouflant !
(9 volumes)

BLUE SEED
Suspense garanti !
(8 volumes)

ESCAFLOWNE
Une des plus belles
séries japonaise !
(7 volumes)

VAMPIRE HUNTER
Les Darkstalkers
reviennent !
(4 volumes)

ALBATOR
Série intégrale
remasterisée
21 épisodes (8 heures).

COBRA
Série intégrale
remasterisée
31 épisodes (11 heures).

la K7:119 F
DRAGONBALL GT
Vol 1,2,3 dispo / Vol 4,5,6 dispo en Mai

CITÉS D'OR
Série intégrale
remasterisée
40 épisodes (16 heures).

TOM SAWYER
Série remasterisée
24 épisodes (10 heures).

PROCHAINEMENT

Coffret Saint Seiya
Les 4 films
299 F

Coffret City Hunter
8 volumes
539 F
Le début de la série TV

GAME PARTNER
c'est aussi les jeux vidéo !
(vente, achat, échange, occasion)
et des accessoires.
►téléphonez-nous!◄

Coffret Sailor Moon Super S
4 volumes
199 F

Coffret Nicky Larson
4 volumes
199 F

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94, avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal.....
Ville.....
Tél.....
Signature.....

TITRE DU FILM	PRIX
Frais de port (1 à 4 K7 : 35 F / + de 4 K7 : 50 F)	
Total à payer + port	

Expédition Colissimo sous 24/48H

Règlement: Chèque, Mandat, Carte Bleue, Carte Aurore

Expire le :

CB n° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Commande dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

MANGAS+ BIS

■ **Fushigi Yugi 11.** La quête de Miaka continue. Mais il semblerait qu'à présent, si elle arrive à invoquer sa divinité, elle soit à jamais séparée de l'homme qu'elle aime. Un manga qui reste toujours sympa à lire, le seul "shojo" (un genre de manga cucul-la-praline destiné aux filles) que le Panda aime bien.

■ **Conan 14.** Les aventures du petit détective continuent. Son identité secrète semble de plus en plus menacée... Bref, un manga toujours aussi excellent. La preuve : Cheub les pique au Panda !

■ **Cat's Eyes 4.** La belle Rui va donner quelques cours à Toshio sur la façon de se comporter lors d'un rendez-vous galant. L'histoire continue son bonhomme de chemin. Un manga qui se mange sans faim.

■ **Gun Smith Cats 4.** Il n'y a pas à dire, mais la petite Rally Vincent est vraiment ravissante : c'est une version féminine de Ryo Saeba, en plus sage. Un manga décidément passionnant et qui ne s'essouffle pas.

ADOLF 3

Un manga épais, mais que vous dévorerez.

Après "Boudha", l'histoire des 3 Adolf est la deuxième grande fresque d'Ozamu Tezuka. C'est à ce titre un grand manga, à lire absolument ! Le scénario est excellent, avec en toile de fond une partie assez douloureuse de notre histoire, la seconde guerre mondiale. On voit comment Adolf évolue depuis qu'il fait partie des jeunesses hitlériennes. Malgré le "lavage de cerveau" dont il est victime l'objet, il met en place l'émigration de l'Allemagne vers le Japon d'une jeune Juive dont il est tombé amoureux. On en apprend plus sur l'histoire des "documents" qui prouvent qu'Hitler ea des origines juives... A ne surtout pas rater.

Le sucide du fils "arrangé" par le père...

Les retrouvailles s'annoncent tragiques...

AKIRA

Enfin l'original !

Akira est un monument du manga, en France comme au Japon. Un grand bravo à Glénat pour la réédition de ce chef-d'œuvre dans sa forme originelle. On a donc droit à un gros pavé qui fait à peu près la taille de deux albums, et tout en noir et blanc. Inutile de vous vanter les qualités de cette réédition : si vous ne l'avez pas encore lue, vous méritez que Switch squatte chez vous pendant un mois, tandis que Cheub pillera vos mangas. Ce collector constitue le meilleur moyen de (re)découvrir le trait original de Katsuhiro Otomo.

Une réédition

ASHAMANO

Ashamano est une histoire complète, ce qui est assez rare pour un manga. C'est l'auteur du fantastique "Gunnm" qui s'y colle. Du reste, on retrouve l'ambiance et l'univers de "Gunnm" dans ce nouveau titre : toute l'histoire se situe autour du "motor ball" (un sport qui évoque plus les jeux du cirque que la pétanque). Le scénario est vraiment glauque, avec un dessin assez dépouillé et plutôt inhabituel. L'auteur n'utilise pas de trames, juste un trait noir à l'encre de Chine. L'aventure met en scène deux coureurs, un looser intégral (Snev) et un autre (Doluganov) qui, au contraire, gagne en se dopant. Le looser, à son tour se fait droguer "à l'insu de son plein gré", mais la potion magique, qu'il a ingurgitée, au contraire de Snev, le rend tellement nul qu'il est surnommé le roi du crash... Un scénario intéressant quoique dérangeant.

On retrouve l'ambiance du motor ball de "Gunnm", mais pas le dessin.

Pour sortir des griffes de T'Ai Fu, il faut être maître dans l'art du Kung Fu.

T'AI FU

DANS LA PEAU DE T'AI, DERNIER SURVIVANT D'UN CLAN PUISSANT ET TERRIFIANT, VOUS ETES UN MUSCULEUX TIGRE

COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU ET DES POUVOIRS MAGIQUES. LE FUTUR REPOSE SUR VOS EPAULES TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DEFAIRE LE DRAGON ET RAMENER L'EQUILIBRE DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.

DREAMWORKS INTERACTIVE

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION au 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

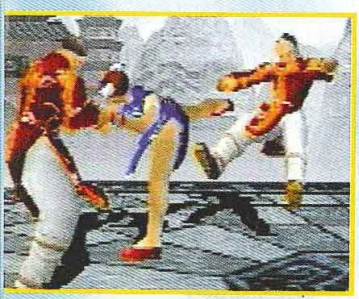
ACTIVISION®

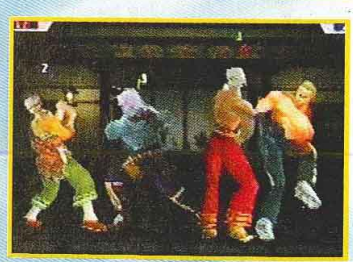
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu is a trademark DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. Published and distributed by Activision under license. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

SHAOLIN

■ **Wu-Tang.** Après avoir pixélisé Bruce Willis, Activision fera de même avec les rappeurs du Wu-Tang Clan. Ce sera dans un jeu de baston à plusieurs mélangé à de l'action, le tout sur fond de rap (écrit spécialement par le groupe, bien entendu). Wu-Tang : Shaolin Style est prévu sur Playstation en décembre 1999 aux Etats-Unis.

■ **Shao Lin.** Ce soft portant le nom du temple bouddhiste le plus célèbre du monde est préparé par THQ. On pourra jouer à quatre dans ce jeu de baston sur Playstation. Le style des combats sera fortement inspiré de la technique des moines de Shao Lin. Pas de magie, pas de boules de feu : les coups seront plutôt réalistes. Le jeu inclura aussi un mode RPG, avec évolution du héros à la clé. Prévu pour août 99 chez les Ricains.





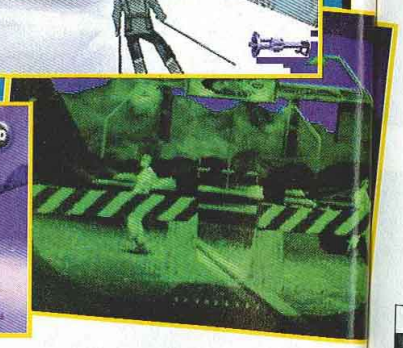
BOMBERMAN 64 – 2

Faites la bombe

Bomberman revient sur Nintendo 64. Ce nouvel épisode combinera grosso modo les mêmes éléments que Bomberman Hero. La santé des ennemis sera mesurée par une jauge visible. Plusieurs fins sont prévues, ce qui devrait allonger la durée de vie. Pour couronner le tout, Bomberman aura de nouveaux mouvements et de nouvelles armes de destructions, comme des bombes de feu, des bombes à eau et autres bizarreries dans le genre. Le mode Multijoueur ne sera pas oublié. Hudson annonce même un mode à quatre joueurs en écran splitté. C'est bien le moins...

TOMORROW NEVER DIES

Le nouveau James Bond avance à grands pas. Et nous avons pu en savoir plus sur ce jeu d'action 3D, qui sortira sur Playstation, sous la tutelle d'Electronic Arts et de la MGM cette fois-ci.
Il sera complètement différent de GoldenEye sur N64. Le héros sera vu de dos et l'action sera propre, sans giclées de sang. On y trouvera des séquences de conduite et de ski. Bien sûr, les célèbres gadgets de l'agent secret seront mis à contribution pour remplir les missions, fidèles à l'histoire du film. Enfin, le personnage qu'incarne Michelle Yeoh dans le film aura son scénario à part entière et rejoindra Bond de temps à autre.
Et on pourra même jouer en mode Multiplayer.



FIGHTERS DESTINY 2

Les suites se suivent

En développement depuis plus d'un an, un des meilleurs jeux de baston sur N64 prépare son retour. On retrouvera les mêmes ingrédients que dans le précédent épisode, notamment le système de points pour la victoire, au lieu des jauges traditionnelles, et l'apprentissage des coups. Le mode farfelu avec la vache sera toujours présent. Les nouveaux combattants sont nombreux, dont une jolie Brésilienne, un Américain à la Denis Rodman, un Allemand à peau bleue et un punk...

W

H

en haute-
accélérée
gnées d'u
signée DJ
courses r
encore plu
De plus, le
compatibl
Shock. A l
version Ne
Multijoueu
inclus. Les
ont aussi r
armes, pou
plus fin. En
été mis po
collisions t
avec les pa
qui rebutai
de joueurs.

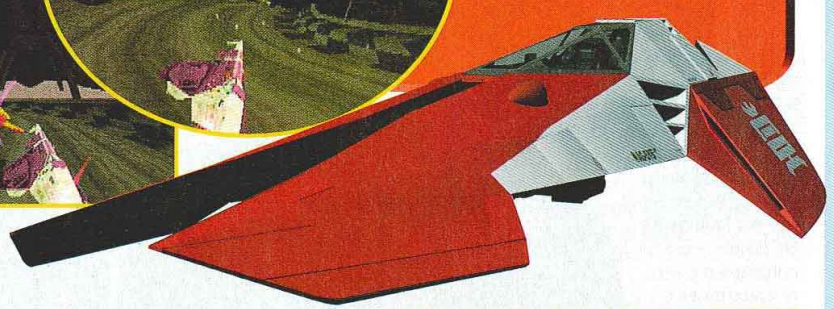
QUAKE 2

Tran

Nous avo
à une b
Quake 2
globalement le mê
Mais quelques dét
ne peut plus se bai
Ce qui explique pe
complètement rem
à la version PC. L'i
cielle des ennemis
rée. L'aspect gore
unique sont heureu

WIPEOUT 3

Huit circuits inédits, des vaisseaux tout neufs, cinq nouvelles marques, WipEout 3 s'annonce aussi bon que les précédents. Avec des images en haute-résolution, l'animation a même été accélérée. Accompagnées d'une musique signée DJ Sasha, les courses risquent d'être encore plus speed.
De plus, le jeu sera compatible avec le Dual Shock. A l'instar de la version N64, un mode Multijoueur sera aussi inclus. Les développeurs ont aussi modifié les armes, pour rendre le jeu plus fin. Enfin, l'effort a été mis pour éviter les collisions trop fréquentes avec les parois, chose qui rebutait un paquet de joueurs.



QUAKE 2

Tranche de Quake

Nous avons enfin pu jouer à une bêta version de Quake 2. Le jeu reste globalement le même que sur PC. Mais quelques détails manquent. On ne peut plus se baisser, par exemple. Ce qui explique peut-être les niveaux complètement remaniés par rapport à la version PC. L'intelligence artificielle des ennemis est moins élaborée. L'aspect gore et l'ambiance unique sont heureusement restés.

Activision a particulièrement soigné la jouabilité de ce titre retravaillé spécialement pour la N64. C'est donc avec impatience que nous attendons la sortie officielle (dès le mois prochain).

ÇA BLASTE !

■ **Dragon Sword.** Ce titre resté dans les tiroirs d'Interactive Studios (qui a déjà signé Glover) était prévu sur N64 depuis des lustres. On a pu glaner un peu plus d'infos sur ce jeu Initialement nommé Dragon Storm. L'action se passe au Moyen Age, avec des dragons et des magiciens, dans un jeu plutôt orienté action-aventure. Au total, vingt niveaux aux graphismes soignés vous attendent. On pourra même se transformer en dragon dans certains passages !

Pour l'instant, les photos d'écran ne sont pas disponibles, par contre on a une illustration.

■ **Fear Factor.** Pour changer, Eidos va encore nous sortir un jeu d'action en 3D sur PS. On pourra choisir entre trois persos. Ce titre se situe entre Metal Gear Solid et Resident Evil. Développé par Kronos, il se démarque par la présence d'une jauge d'adrénaline. Espérons qu'il ne s'agisse pas encore d'une pâle copie de Tomb Raider. Prévu pour octobre aux Etats-Unis.

■ **Armorines.** C'est Acclaim qui adaptera ce comics sur N64 et PS. Il s'agit d'un doom-like à la Turok, où vous incarnez un marine devant protéger la Terre d'insectes envahisseurs (du "Starship Trooper" tout craché...). D'ailleurs, c'est encore Iguana qui se charge du projet, prévu pour novembre 1999 aux States. Des rumeurs courent sur un mode coopératif entre deux joueurs lors des missions. Une première !

SNK FORUM

■ **Neo Geo Pocket Color.** SNK vient de dévoiler ses nouveaux titres pour sa portable couleur, et quel titres ! Metal Slug First Mission, Fatal Fury First Contact, Samurai Spirits 2... Que du bon ! Outre une bonne maniabilité à ce stade du développement, ces titres bénéficient d'une excellente réalisation. Les graphismes sont fins et colorés, et la jouabilité des titres originaux a été reproduite au mieux.

■ **KoF Dream Match 1999.** KoF sort sur Dreamcast et change de titre pour l'occasion, devenant "The King of Fighters Dream Match 1999 ". Le contenu reste quasiment identique au volet 98, mais on parle désormais de décors en 3D. Rappelons que ce titre est le premier compatible avec la Neo Geo Pocket Color. Espérons que ce ne sera pas le dernier.

DREAM STORY

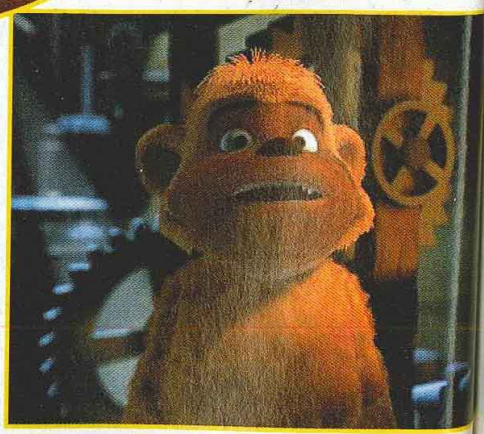
Rêve party

Dream Story, autrefois appelé 40 Winks, est le nouveau jeu de GT Interactive sur Playstation et Nintendo 64. Destiné aux plus jeunes, il leur propose de voyager dans leurs rêves et de combattre leurs pires cauchemars.

En développement depuis bientôt deux ans, Dream Story vous plongera au plus profond de vos rêves d'enfant. Le scénario est très simple (n'oublions pas qu'il s'adresse avant tout aux plus jeunes) : dans le monde des rêves, les Winks, de petites créatures, veillent à ce que que vos rêves restent paisibles. Cependant, un personnage cruel, Insomniak, se nourrit du côté obscur des rêves, les cauchemars. En manque de victimes depuis longtemps, il envoie ses créatures malfaisantes capturer les Winks afin de transformer vos douces nuits en d'atroces moments.

Une qualité visuelle remarquable

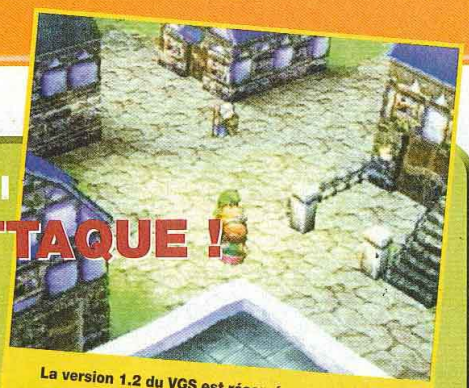
Dream Story dispose d'un moteur graphique 3D d'une très grande puissance qui assure à ce titre une qualité visuelle remarquable, aussi bien sur Playstation que sur Nintendo 64. Le jeu comporte dix-sept niveaux, divisés en six mondes : le château, l'espace, le bateau pirate, la préhistoire, Atlantis et l'univers des cauchemars. Dans chacun d'eux, de nombreux monstres (une cinquantaine environ) tenteront de vous mener la vie difficile. Deux personnages sont disponibles : Tim, un jeune garçon, et Lola, une jeune fille. Ils ont chacun leur propres mouvements et caractéristiques. Au cours du jeu, ils peuvent aussi revêtir différentes tenues qui leur offriront de nouvelles capacités. Le costume de ninja, par exemple, leur permettra de lancer des éclairs, et celui de robot, des missiles autoguidés. En attendant la sortie du jeu, en octobre, rêvez un peu sur ces quelques photos.



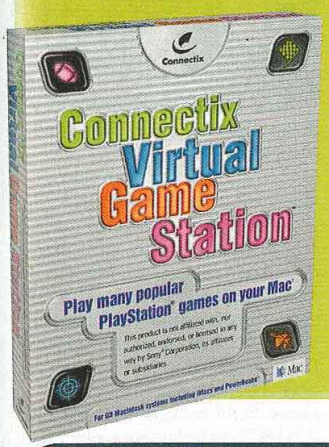
Connectix : 2 – Sony : 1

SONY CONTRE-ATTAQUE !

Consoles+ a été le premier à vous parler du Virtual Game Station, un émulateur de jeux Playstation pour Macintosh (et bientôt PC). Chaque mois, nous vous tenons au courant de l'évolution de l'affaire qui oppose Connectix (le développeur) à Sony.



La version 1.2 du VGS est réservée aux systèmes américains et empêche toute utilisation de jeux imports ou piratés. Impossible donc de jouer à Dragon Quest VII en version japonaise sur son Mac.



Il y a deux mois, un juge de la cour fédérale de San Francisco autorisait Connectix à distribuer son émulateur aux Etats-Unis et à travers le reste du monde par Internet. Le succès fut immédiat et rapporta à Connectix près de trois millions de dollars (ce qui correspond environ à 60 000 logiciels vendus). Mais l'affaire n'en est pas restée là, car depuis le 21 avril dernier, Sony a réussi, toujours par l'intermédiaire de cette cour fédérale, à stopper la diffusion du Virtual Game Station.

Bientôt livrés

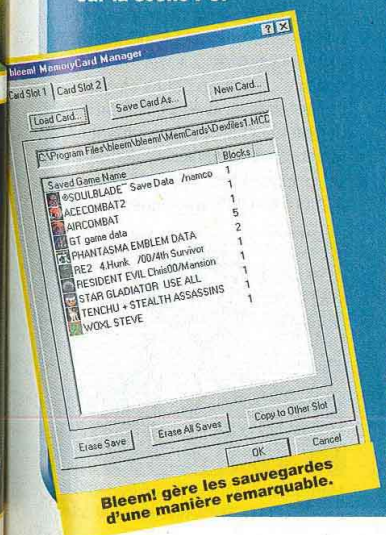
Roy MacDonald, le président de Connectix Corporation, affirme que les personnes ayant commandé l'émulateur avant cette date seront livrées dans les meilleurs délais. Très confiant, MacDonald déclare que ses plans de ventes n'ont pas changé et qu'il recommencera à distribuer ses produits dès que possible.
Il pense même parvenir un jour à trouver un accord avec Sony pour réunir les communautés Macintosh et Playstation... ce qui reste peu probable pour l'instant. Match retour le mois prochain.

www.virtualgamestation.com

Bleem! : 1 – Sony : 0

NO BLEEM!

Sony n'est pas au bout de ses peines... et de ses procès. Après Connectix et son Virtual Game Station (voir ci-dessus), Bleem!, un nouvel émulateur Playstation, fait son apparition sur la scène PC.



Bleem! gère les sauvegardes d'une manière remarquable.

Contacté par téléphone, Sony France nous a affirmé que le géant japonais compte bien évidemment intenter un procès à la société qui commercialise ce logiciel. Mais pour l'instant, Bleem! continue de se vendre comme des petits pains.

Puissance et ergonomie

De récents témoignages nous apprennent que les premiers utilisateurs en sont ravis. Il faut dire que la bête n'est pas gourmande : un Pentium 166 et 16 Mo de Ram, le tout sous Windows 95 ou 98. Rien d'extraordinaire, donc. Mais le plus remarquable reste à venir. Bleem! est en effet compatible Direct3D (un protocole intégré dans Windows) et apporte aux jeux des graphismes encore inédits à ce jour : lissage de textures et haute-résolution (640x480 pixels) dignes d'une Dreamcast !

Un montage simple montre bien les capacités graphiques de Bleem! : à gauche, la version PS ; à droite, Bleem! en haute résolution.

Si vous possédez un lecteur de CD-Rom rapide, les jeux se chargeront d'autant plus vite. Bleem! est programmé non plus en C ou en C++ mais en code machine. Jouer avec des jeux Playstation sous Bleem! devient alors un véritable plaisir pour les yeux. Autre performance technique : Bleem! gère parfaitement les sauvegardes en enregistrant vos parties sur disque dur. Une interface, très intuitive pour une fois, s'occupe de régler vos problèmes de joystick. Dernière nouvelle, histoire de bien vous énerver : Bleem! ne coûte que 25 dollars environ.

www.bleem.com

BABEL WEB

■ **CHANGEMENT D'ADRESSE.**
Le meilleur site d'émulation pour PC, Mac et autres systèmes a changé d'adresse et de logo. Un éditeur de jeux vidéo avait voulu faire fermer le site précédent, ce qui explique certainement ce petit déménagement. Désormais, vous trouverez toutes les mises à jour pour tous les émulateurs existants ainsi que des news quotidiennes pour vous tenir informé des projets en cours.
http://daveclassics.warzone.com

■ **MAME TOUJOURS PLUS FORT.**
On n'arrête plus les mises à jour de Mame, le plus célèbre émulateur de jeux d'arcade au monde. Dans le dernier numéro, nous vous parlions de l'arrivée de la version 0.35 b9. Depuis nous sommes passés à la version 0.35 b12, qui apporte la compatibilité avec plus de 1 350 jeux, dont le célèbre Salamander, et 115 jeux Neo Geo.

■ **HONNEUR AU MAC.**
La démo jouable de Quake III Arena (Activision), dont la version finale est attendue pour la rentrée, est sortie sur Mac avant la version PC ! Une grande première ! La version PC ne sortira qu'après la version Linux. Un scoop ! D'ordinaire, les jeux sur Mac sortent deux ans après la version PC, quand ils sortent... Voilà qui montre l'intérêt que portent désormais les éditeurs au Mac depuis la sortie de l'iMac. Les versions consoles ne sont pour l'instant pas encore annoncées.

NINTENDO FORUM

■ **Pokemon Festival.** Nintendo a organisé le premier festival basé sur ses célèbres petits monstres. Au programme, l'univers de Pocket Monsters (jeux vidéo, cartes...) et des nouveaux titres à venir. Le géant nippon

en a aussi profité pour inclure son Mario Golf 64. A noter que deux titres ont rallié les suffrages des milliers de joueurs présents : Pocket Monsters Silver & Gold (GBC) et Pokemon Stadium 2 (N64).

■ **Densha 64 de Go!** La folie Densha de Go! ne pouvait ignorer plus longtemps la N64. La chose est faite : Taito prépare le second volet de son jeu de train sur la machine de Nintendo, avec au programme la manette originale et des innovations bonus par rapport à la conversion déjà sortie sur PS.

■ **DVD pour Nintendo.** Nintendo est actuellement en négociation avec Panasonic pour l'obtention de la technologie DVD pour sa future N2000. Ces pourparlers porteraient sur le DVD, mais aussi le DVD-Ram avec un décodeur Mpeg2. Panasonic fait son possible pour arriver à un accord. L'ombre de Matsushita n'aura jamais autant plané sur le marché mondial du jeu vidéo.

GROS SOUS

Cartouche : 1 – CD-Rom : 0

Avril est le mois de le vérité, celui où les sociétés publient leurs résultats financiers. Force est de constater que ce n'est pas très bon. Et les vainqueurs ne sont pas ceux que l'on pensait.

Par Kagotani San

Sega qui n'arrive toujours pas à redresser la tête, Sony sauvé par la Playstation... Les géants de la console de jeux n'ont pas échappé à la crise financière qui secoue encore aujourd'hui les marchés financiers de Tokyo. Seul Nintendo s'en sort plutôt honorablement, notamment grâce à Pocket Monsters, Zelda, et... à la Game Boy, qui n'en finit pas de se vendre au pays du Soleil-Levant. Nintendo aurait-il eu raison de rester fidèle à la bonne vieille cartouche, alors que ses deux concurrents, qui ont depuis longtemps opté pour le CD-Rom, lorgnent maintenant du côté du DVD ? Seul l'avenir le dira, mais une chose est sûre : pour les deux premiers, il est loin d'être rose.

Sega, ça va pas fort

Sega accuse à nouveau un déficit record, certes légèrement inférieur à celui de l'exercice précédent. Il est vrai que la sortie de la Dreamcast est assez récente et que pendant l'intervalle, Sega n'avait rien à vendre (la Saturn était déjà arrêtée). La morosité du marché de l'arcade n'a été rompue qu'avec l'arrivée, fin 98, de la Naomi. Retard dans les jeux et guerre de pouvoir au sein de la société ont mené Sonic à mal. Le géant nippon va unifier ses sections de R&D console et arcade. Il a aussi annoncé des licenciements en masse : plus de 1 000 personnes vont être remerciées (Japon + filiales), soit près du quart des effectifs totaux ! Les AM ne devraient pas être concernées, preuve supplémentaire de l'emprise de l'arcade sur les sections console, déjà affaiblies. Sega mise désormais sur ses sorties US et européenne : on attend avant la fin de l'année une Dreamcast au design nouveau, optimisée (nouveau SH-4 qui se passe de refroidissement, nouveau PowerVR), mais surtout moins chère (sous la barre des 20 000 yens). Elle pourrait intégrer le DVD et un modem 56K (promis au dernier TGS). Rien ne filtre quant au devenir de la Super Dreamcast.

Irimajiri Ichiro, le boss de Sega, reste perplexe quant à l'avenir...

Sony ne l'a pas fait

SCEI est en bien meilleure santé que son rival. Le constructeur dégage un profit net, malgré la sortie de la Dreamcast. Il pèserait désormais plus de 68% dans les revenus du groupe Sony au Japon. Ce dernier termine néanmoins en recul important, avec une baisse de 28,7%. En effet, nombre de ses branches électroniques traditionnelles affichent des déficits records. Pire : des pans entiers des activités traditionnelles du groupe (audio et vidéo) ont sombré au profit des ennemis de

Comme ce graphique le montre, les deux derniers exercices de Sega sont catastrophiques

Morimoto Masayoshi, une grosse pointure chez SCEI, dissimule sa joie...

PERTE

SEGA

En 1997, Se
déficit de 45
(environ 2,2
En 1998, Se
déficit mais
yens (enviro
francs). Don
c'est un gros

SONY

- Revenus du
6 794,6 millia
340 milliards
- Profits du g
338,6 milliard
17 milliards d
baisse de 34,
- Revenus co
98 : 783,3 mill
(environ 39 m
- Profits cons
98 : 136,5 mill
(environ 6,8 m
- Hausse de 8,
volume par ra
progression e
est de 16,7%.
SCEI a amélio
réduit ses coû

NINTENDO

- Revenus cons
460 milliards d
23 milliards de
- Profits consol
129 milliards de
6,45 milliards d
Chose très imp
Nintendo. Le pè
des profits à la
mais avec un no
ridicules (enviro
Le must en mati
- La Game Boy e
avec 95 000 port
dans le monde p
Le parc de Game
72 millions d'uni
8 millions en cou
monde. La versio
boosté les vente
336% par rapport
noir et blanc. Un

toujours, Pioneer e
Sony, géant électro
considéré comme u
consoles, mise don
Playstation 2 et sur
survivre. La société
turée, et plus de 17
seront licenciés dan
trois ans ! On a assi
d'armes sérieuses e
SCEI : la direction d

PERTES ET PROFITS

SEGA

En 1997, Sega avait accusé un déficit de 45 milliards de yens (environ 2,2 milliards de francs). En 1998, Sega est toujours en déficit mais de 35 milliards de yens (environ 1,7 milliard de francs). Donc dans les deux cas, c'est un gros déficit.

SONY

- Revenus du groupe en 98 : 6 794,6 milliards de yens (environ 340 milliards de francs).
- Profits du groupe en 98 : 338,6 milliards de yens (environ 17 milliards de francs). Soit une baisse de 34,9% par rapport à 97.
- Revenus consolidés de SCEI en 98 : 783,3 milliards de yens (environ 39 milliards de francs).
- Profits consolidés de SCEI en 98 : 136,5 milliards de yens (environ 6,8 milliards de francs)
- Hausse de 8,5% de ventes en volume par rapport à 97. La progression en terme de profits est de 16,7%. Ce qui signifie que SCEI a amélioré ses marges et réduit ses coûts.

NINTENDO

- Revenus consolidés de 460 milliards de yens (environ 23 milliards de francs).
- Profits consolidés de 129 milliards de yens (environ 6,45 milliards de francs).

Chose très importante au sujet de Nintendo. Le père de Mario réalise des profits à la hauteur de SCEI, mais avec un nombre de jeux ridicules (environ 35 titres en 98). Le must en matière de rentabilité.

- La Game Boy est à l'honneur, avec 95 000 portables vendues dans le monde par semaine.

Le parc de Game Boy compte 72 millions d'unités, dont 8 millions en couleur, dans le monde. La version couleur aurait boosté les ventes à hauteur de 336% par rapport aux modèles noir et blanc. Un vrai boum !

Désormais, l'avenir de Sony est totalement dépendant du jeu vidéo.

La Playstation s'est imposée, mais les profits de Sony baissent.

toujours, Pioneer et Matsushita. Sony, géant électronique désormais considéré comme un constructeur de consoles, mise donc tout sur la Playstation 2 et sur le Network pour survivre. La société a été restructurée, et plus de 17 000 employés seront licenciés dans le monde en trois ans ! On a assisté à des passes d'armes sérieuses entre Sony et SCEI : la direction de Sony veut une synergie entre les produits de sa gamme, tandis que SCEI, soucieuse de conserver une image axée sur le jeu vidéo, refuse de transformer sa console en machine multimédia. Les actionnaires du groupe Sony sont extrêmement proccupés par la situation actuelle. Ils trouvent les choix stratégiques très hasardeux, d'autant qu'on annonce des résultats en net recul pour l'année 1999-2000.

And the winner is...

Nintendo est le grand gagnant de l'année. Avec des profits supérieurs de 12,8% aux prévisions les plus optimistes, Mario touche une nouvelle fois le jackpot ! Nintendo vend enfin au Japon : les jeux N64 et GB se vendent mieux que leurs concurrents PS et DC. Zelda s'est vendu à pas loin de 8 millions d'exemplaires dans le monde, tout comme Pocket Monsters, qui passe la barre des 15 millions. De source interne à Nintendo, la marque peut se permettre de se planter sur sept consoles à la suite avant d'être en danger ! La N2000 devrait venir relever la N64 fin 2000. Metroid serait désormais prévu sur N2000 et le DD64 devrait être compatible avec cette dernière.

Mario jubile.

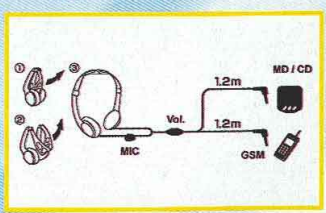
BIGOPHONE

■ **La Pochée.** La Game Boy fait des émules : une société japonaise de GSM, TU-KA, propose une copie conforme de la Pocket Camera appliquée à ses téléphones mobiles. On relie le téléphone à une caméra N&B munie d'un

mini-objectif orientable à 360°. Une fois la photo prise, on peut y inscrire un message et l'envoyer par Internet.

■ **GBC Network.** Epson a dévoilé le premier téléphone mobile utilisant le fameux standard GSM décidé courant 98, incluant un écran couleur non rétro-éclairé, identique à celui de la GBC. Ce GSM pourrait préfigurer le fameux projet de GBC Network. On parle de fonction PDA, Network et email en supplément du jeu.

■ **Victor HP-MH17.** Le téléphone mobile tient une place importante au Japon : près d'un Nippon sur deux en posséderait au moins un. Afin de permettre aux



utilsateurs de rester en contact de manière constante, Victor va sortir, pour moins de 200 F, un nouveau casque stéréo capable de se connecter en même temps à un baladeur et à un portable. Ce casque sera doté d'un micro pour converser à l'aise.

Déjà 100 000 Graphic Kit® vendus!!

Qui veut encore d'une console grise ??

Graphic Kit®
for SONY® PLAYSTATION®

ATTENTION COLLECTORS !!*

GK15

GK16

GK17

GK18

MEDIASOFT MULTIMEDIA
Distributeur exclusif

***Commandez vite : série limitée**

revendeurs contactez-nous au : 01 39 91 50 01

Disponible
TOYS
MICROM
Difintel
DOCK GA
Jeux Vidéo Neufs
SCORE GA
ULTI
Ainsi que 150 magas

Relookez vos consoles

GK01

GK02

GK03

Matière plastique PVC
Résiste à la chaleur
Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable
Une qualité graphique époustouflante
Très facile à poser

GK14

GK04

GK13

GK05

99F

VU A LA TELE

GK12

GK07

GK11

GK10

GK09

Disponible chez :

TOYS R US
MICROMANIA
Difintel - Micro
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
SCORE GAMES
STOCK GAMES
ULTIMA
Ainsi que 150 magasins indépendants

Nom
Prénom
Adresse
Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F
Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

SONY FOREVER

■ **Pocket Digital Audio.** Alors que Sony (entre autres) cherche à éliminer le MP3 du Net, la résistance est grande et tout le monde y va de son baladeur MP3. Le dernier en date s'appelle le Pocket Digital Audio. Il ne coûte que 350 francs et possède, en gros, les caractéristiques du Rio de Diamond Multimedia (bien plus cher !). On l'attend pour le tout début du mois de mai.

■ **Bio Hazard 3.** Capcom a dévoilé le titre du troisième volet de sa saga vedette. Il s'appellera donc Bio Hazard 3, Last Escape et sera totalement en 3D. Malgré un début de développement sur PS, on l'attendrait désormais sur PS2. Le jeu est développé par une nouvelle équipe depuis le départ de la précédente chez Square. Le scénario ne serait plus le fruit de Flagship, mais de Capcom lui-même.

■ **Terminus.** Sony a présenté un outil révolutionnaire de vente. Destiné aux marchés du disque et du jeu, il se présente sous la forme d'une mini-borne de lecture de code à barres. Le client choisit le produit qui l'intéresse, et peut soit l'écouter s'il s'agit d'un CD Audio (on a déjà vu ça dans d'autres magasins), soit l'essayer s'il s'agit d'un jeu.

PLAYSTATION 2

Sony prépare la révolution

Après l'annonce en grande pompe des spécifications de la Playstation nouvelle génération, nous avons pu en apprendre plus sur cette console déjà très convoitée.

DVD ou pas ?

D'après des sources internes à Sony, le DVD de la PS2 serait bel et bien propriétaire et utiliserait des disques de 4,7 Go. Pourquoi ? Tout simplement pour limiter le piratage... et surtout, éviter de payer des royalties à Matsushita et à Toshiba pour l'utilisation du brevet DVD. Ce lecteur maison accepterait également les DVD-Vidéo classiques (largement distancé par Pioneer et Panasonic en matière de DVD-Vidéo, Sony miserait davantage sur le DVD-Audio, annoncé pour mai au Japon, profitant de sa branche CBS Epic Records). Il semblerait cependant que les premiers titres annoncés par Namco et Capcom soient livrés sur un CD-Rom PS classique, pour éviter tout risque d'incompatibilité, en attendant que Sony prenne une décision ferme et définitive.
Le pad livré avec la PS2 à sa sortie devrait être celui de l'actuelle PS, le Dual Shock. Un autre modèle plus abouti sortirait fin 2000.

Une machine multimédia

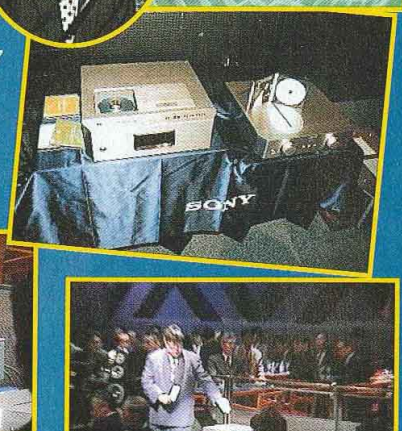
Désireux de faire de la PS2 son principal cheval de bataille pour le début du siècle prochain, Sony a appliqué un cahier des charges strict à SCEI, imposant notamment le Fireware, l'USB et le PCMCIA afin de rendre la machine compatible avec un maximum d'appareils de la marque. Malheureusement, cela vient alourdir d'autant le coût de la console, qui abandonne le jeu pour devenir une machine multimédia...

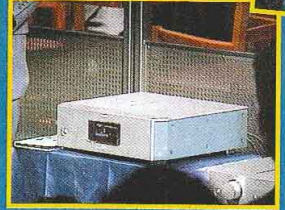
SONY LE REBELLE

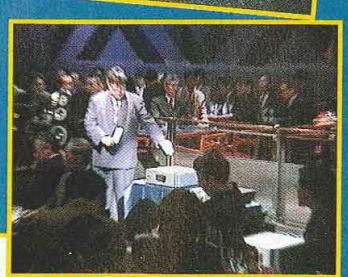
De source Nikkei, Sony a engagé une politique tout azimut de développement de ses propres normes électroniques. Au DVD-Audio, il répond, en coopération avec Philips, avec son Super Audio CD (SACD) de technologie proche mais incompatible. Le premier lecteur est annoncé pour le mois de mai, à un prix prohibitif de 25 000 francs ! Le Stick Memory est sensé concurrencer les cartes Compact Flash et Smart Media. Le 8mm Digital se doit de remplacer le DV. Bref, Sony veut arriver à créer au moins un standard mondial basé sur une de ses technologies pour percevoir à son tour les dividendes des licences. Parallèlement, il s'attaque au marché du Net en se lançant à l'assaut des citadelles Cisco System et Sun, qui fournissent la quasi-totalité des infrastructures mondiales pour Internet.

Attaquer le marché de l'informatique

Sony a ainsi inauguré une coopération avec une banque américaine pour proposer une institution financière en ligne. L'affrontement avec Intel se profile déjà à l'horizon... Enfin, le japonais a également mis au point un mode de compression audio concurrent du MP3 et sécurisé contre la diffusion sauvage sur le Net. Cette technologie a reçu récemment le soutien de Microsoft, qui refuse celle d'IBM (laquelle recueille pourtant le suffrage des maisons de disques). Enfin, Sony a lancé le DVD-RW (4,7 Go), alors que le reste du groupe DVD a décidé d'un standard commun, le DVD-RAM à 4,7 Go capable d'afficher 2 films simultanément à l'écran.







- Vous ne serie
un Pocket Mon

- Mais ce n'est pas

FURBALLS
M. C

Bizarre C
Voilà les
de leur
plates-formes. Les
ont particulièreme
Cela se passe dans
mignon et enfantin
animaux trognons.
d'autre, à part le no
personnages : Roo
Bungalow, Chang,
À suivre de très près

SNK PRIVAT
Petit

Le 23 avril d
déroulé le
SNK. On a
l'originalité de Buriki
découvrir un nouveau
sur des... tomates ! L
constitué de titres Mi
Games (comme Hydr
SNK est le distributeu

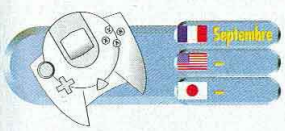
POKEMON PUBLICITÉ

Actuellement, la pub télé de Pocket Pinball passe au Japon. On ne comprend pas grand chose à l'esprit japonais, mais l'idée est assez marrante. Le jeu est déjà sorti au Japon, et la cartouche vibre !

FURBALLS

M. de Furballs

Bizarre Creations s'active. Voilà les premières images de leur prochain jeu de plates-formes. Les graphismes nous ont particulièrement impressionnés. Cela se passe dans un monde mignon et enfantin, avec des animaux trognons. On ne sait rien d'autre, à part le nom des personnages : Roofus, Juliette, Bungalow, Chang, Rico et Tweek. À suivre de très près.



SNK PRIVATE SHOW

Petit salon entre amis

Le 23 avril dernier s'est déroulé le Private Show SNK. On a pu y apprécier l'originalité de Buriki One et découvrir un nouveau shoot 2D basé sur des... tomates ! Le reste était constitué de titres Midway/Atari Games (comme Hydro Thunder), dont SNK est le distributeur au Japon.

TECHNO

■ **Virtual High School.** Une poignée d'étudiants Otakus, fans des jeux érotisants qui pullulent de nos jours sur le marché nippon, sont en train finaliser un jeu de... lycée virtuel. Ce projet, baptisé Virtual High School, permet à près de 8 000 personnes d'évoluer dans un lycée en incarnant un perso féminin ou masculin. Toutes les romances et les délires sont alors possibles, avec discussion en ligne à la clé.

■ **Idole virtuelle.** Hori Pro avait voulu créerla première idole virtuelle avec sa Kyoko Date. Le projet est passé à la trappe, mais le concept a été remis au goût du jour par un groupe composé d'un photographeet de plusieurs designers.Ils ont mis au point la première idole virtuelle qui trône désormais sur les couvertures de nombre de livres et de magazines. On parle d'une apparition télé et d'un single pour bientôt ! A votre avis, cette cyber-pétasse deviendra-t-elle un futur top-model ?

■ **M3 ?** Matsushita prépare une console pour 2002-2003. Après la sévère leçon de la M2 (une console qui n'a jamais vu le jour), le n°1 de l'électronique mondiale, veut prendre sa revanche... La M3 serait une 256 bits et exploiterait une nouvelle norme internationale de télévision. On devrait commencer à récolter des informations courant 2000...

ACCESSOIRES

■ **Tilt Pak.** Après le Rumble Pak, le Ram Pak et le Mem Pak, préparez-vous à accueillir le Tilt Pak. Se branchant sur le port mémoire du pad de la N64, cet engin sera muni de capteurs de mouvements qui remplaceront les boutons de direction. C'est Pelican Accessories qui a eu cette excellente idée. Le Tilt Pak devrait coûter un peu moins de 200 francs. Le fabricant annonce aussi un pad Playstation reprenant le même principe. À suivre de près...

■ **Coque transparente.** Les bidouilleurs vont être aux anges. Après les Graphic Kit pour décorer sa Playstation, voilà les coques transparentes. Pour en profiter il faut démonter sa Playstation puis

la remonter à l'intérieur de ce boîtier tout beau, tout neuf, et surtout, transparent. Les purs et durs essaieront de déloger le logo pour l'incruster dans l'emplacement prévu à cet effet. Uniquement destinée aux Playstation séries 5000 et au-dessus, l'opération se révèle laborieuse, car trouver toutes les vis est un challenge assez corsé. Les plus futés se contenteront de remplacer la partie supérieure. Disponible en plusieurs couleurs (noir, bleu, violet, cristal, jaune), pour environ 100 francs.

■ **Dreamcast Zip.** Sega a décidé d'utiliser, comme moyen de stockage, le Zip de Iomega dans un accessoire futur. Le Zip est une cartouche de sauvegarde, d'une capacité de 100 Mo. Ceci permettra d'archiver ses données récupérées sur linternet. Surtout, on pourra y stocker les mise-à-jour de ses jeux DC, comme sur PC.

PURU PURU

Le kit vibrations de la DC

Ca y est, la Dreamcast a droit à son Rumble Pak. Le Puru Puru (si, si, ça s'appelle comme ça) fait un carton au Japon, et les revendeurs sont en rupture de stock. Comme celui de la N64, ce vibrateur s'insère dans le slot mémoire du pad. La DC étant équipée de deux slots, on peut y fourrer simultanément la VM et le Puru Puru (mais cette configuration alourdit abusivement le pad).

Tu branches, tu joues

Bonne nouvelle, pas besoin de mettre de piles. L'objet est " Plug'n Play ", comme on dit dans le monde de la micro. Nous l'avons essayé sur Sonic et House of the Dead 2. Sur Sonic, les vibrations sont assez discrètes, mais efficaces. Il n'y a pas besoin d'activer d'option, le jeu le reconnaît automatiquement le Puru Puru. C'est avec House of the Dead 2 que l'engin, inséré dans le slot du gun, s'est avéré le plus intéressant. L'objet modifie sensiblement le poids du gun, mais cela ne gêne pas trop pour viser (cela dit, tout dépend de vos biscotos). La batterie de vibrations différentes est réjouissante. A chaque tir, un petit choc se fait sentir, sans pour autant devenir fatigant même en usage intensif.

Quand vous mourez, ça vibre à mort. Petit regret : le Puru Puru n'est pas compatible avec des jeux comme Sega Rally 2, Pen Pen Tricelon et Virtua Fighter 3tb. Espérons que les prochains titres exploiteront le potentiel énorme du Puru Puru. Disponible uniquement au Japon pour environ 160 F.

V3 RACING WHEEL

Encore un nouveau volant pour la Playstation. Le V3 d'Interact est distribué officiellement par Sony himself, ce qui sous-entend une super-qualité. C'est donc avec un certain enthousiasme que nous l'avons essayé. A première vue, tout paraît classique : des pédales, des fixations, plein de boutons, le mode analogique ou digital... La bonne idée vient de l'inclinaison réglable : on peut ajuster à son aise la hauteur et l'angle, par des manipulations très simples. De plus, un socle à la base permet de le caler bien sous les cuisses (quand on ne dispose pas de table adéquate). En cours de partie, le V3 tient à peu près la route, grâce à sa sensibilité réglable. Hélas, il n'est pas compatible avec le Dual Shock, ni le Jogcon. Il est même un peu trop mou pour permettre un réel plaisir de jeu. Son prix devrait avoisiner les 450 francs. Alors, messieurs les fabricants, quand est-ce que vous nous pondez un volant avec retour de force, en utilisant la technologie du Jogcon ?

GETBASS

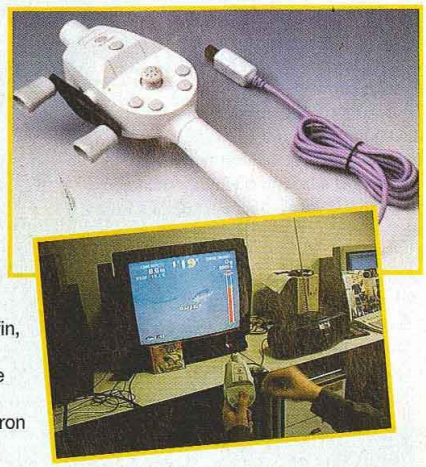
Spécial Papy Moulinot

Depuis que GetBass est arrivé à la rédaction, il n'arrête pas de tourner, au grand désespoir d'AHL. Testé dans ce numéro, cette simulation de pêche à la ligne ne prend toute son ampleur qu'avec un accessoire miraculeux : la canne à pêche Dreamcast.

Un jeu d'enfant

Muni d'un moulinet et de quelques boutons, l'objet intègre un Puru Puru.

Avec un truc comme ça, la pêche informatique devient un jeu d'enfant. La commande analogique au centre sert à diriger la canne, pour donner du mou. Le moulinet sert à rembobiner la ligne ou à donner du mou. Enfin, l'objet est équipé de capteurs de mouvements. Ainsi, quand vous tirez la canne vers vous, le leurre bouge. Autre constatation : la canne a été conçue pour les gauchers (enfin quelqu'un qui pense à nous !). Le moulinet à droite oblige la prise avec la main gauche. On s'y habitue vite, finalement. Enfin, le dernier regret reste l'absence de retour de force dans le moulinet, trop mou. Vendu avec le jeu pour environ 500 francs au Japon.



LA PUB !

On n'a pas pu résisté à l'envie de vous montrer la pub pour GetBass qui passe actuellement au Japon. C'est assez débile, mais quel régal.

Deux femmes à la terrasse d'un café...

Hein ?

Et hop !

? ? ?

Get !

Mmm...

Aaaahhhh !

Oh ooooh !

Encore un peu et...

Au secouuuurrs !

Line Break !

Aaarrgghh !

*

Des malades ! des mallaaades !

*

DIVERS

MANEGE STREET FIGHTER. Les Ricains vont sortir en juin un manège à la Star Tour avec pour sujet principal, Street Fighter 2. On ne sait pas ce qu'il y aura (on se prendra peut-être des boules de feu dans la tronche). C'est le fabricant Showscan Entert. qui s'occupe de ça.

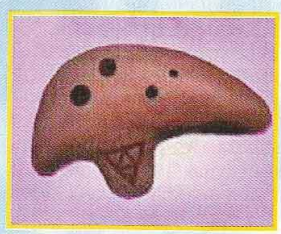
TOSHINDEN 4. Takara a annoncé la suite de son jeu de baston en 3D sur Playstation, mais pas la date de sortie.

SOUTHPARK. Après son passage sur N64, le jeu arrivera bientôt sur Playstation. Ce sera toujours un Doom-like, et c'est prévu pour août 99 aux USA.

CRYO AIME LA PS. Après Dreams, les prochains titres de Cryo annoncés sur PS sont 360, un jeu de course futuriste, et Virus, un jeu d'action 3D. Le Killer va avoir du pain sur la planche...

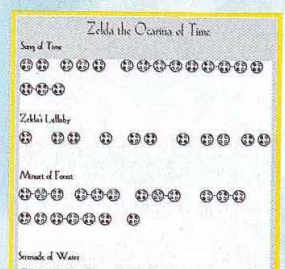
BABEL WEB

■ **L'OCARINA POUR TOUS.** Un vrai ocarina, comme dans Zelda, ça vous dit ? Pour vous en procurer un, allez vite sur http://www.songbirdocarina.com.



Vous y trouverez plusieurs modèles, ressemblant trait pour trait à ceux du jeu, et aurez même accès à des partitions (avec les positions

des doigts !) pour jouer les célèbres airs de Zelda, ainsi qu'à un historique et à des leçons.



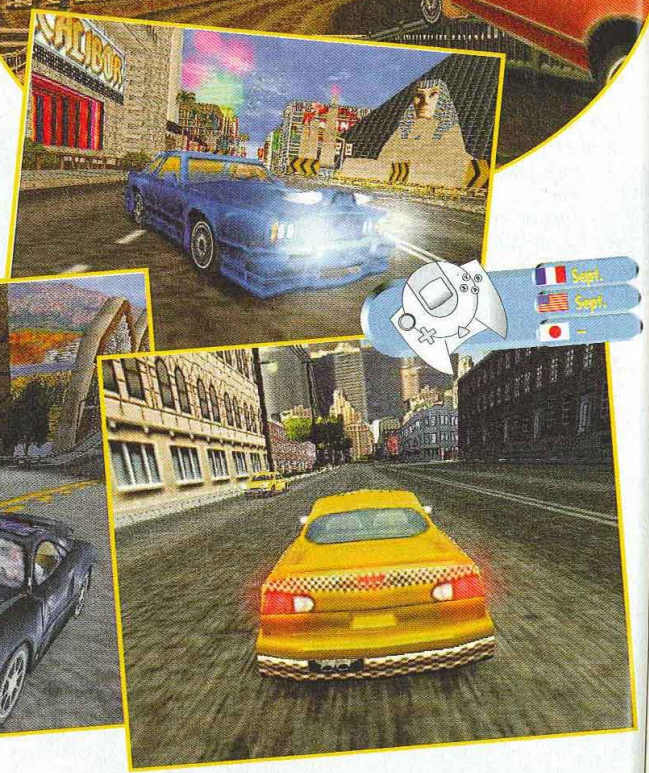
Enfin, des fichiers son permettent de se familiariser avec le timbre de l'instrument. Une idée de génie !

■ **IL ÉTAIT TEMPS.** Le site français officiel de la Playstation est enfin en service ! Le design est assez sophistiqué, avec un paquet d'infos et de news sur les derniers jeux, ainsi que les dates des prochaines sorties. Merci, Georges ! Pour en savoir plus, allez sur : http://www.playstation.tm.fr

SPEED DEVILS

À fond la caisse

Depuis le Work in Progress paru dans le Consoles+ 86, nous avons enfin pu glaner des infos supplémentaires sur ce jeu annoncé comme une bombe.
Tout d'abord, Speed Busters est devenu Speed Devils. On aura le choix entre dix voitures différentes, de la supersport à la jeep pachydermique en passant pas la limousine luxueuse. Pour gagner en performance, vous pourrez les customiser. De plus, le choix du conducteur modifiera le comportement des voitures. Les sept circuits sont tous situés en Amérique du Nord. Les fous du volant pourront jouer au chauffard sur les routes ricaines vers septembre 99 !



SHADOWGATE 64

Les amoureux de la Nes se souviennent sûrement de ce jeu d'aventure. Sur N64, ce sera un Doom-like en 3D, mélangeant aventure et énigmes biscornues, dans des donjons et des labyrinthes. Vous rencontrerez des personnages bizarres et ramasserez plein d'objets étranges qui vous aideront à trouver la sortie. À déconseiller fortement aux claustrophobes !

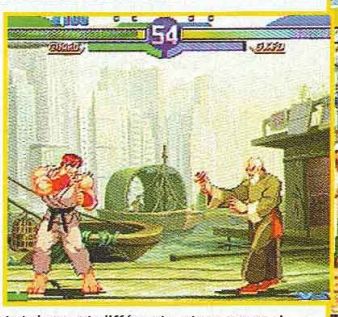
LEGO RACERS

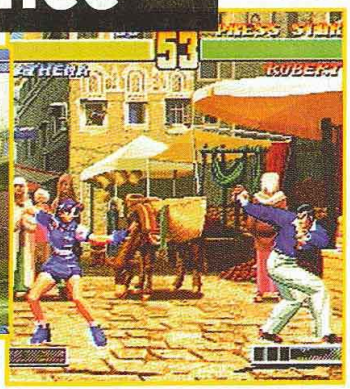
High Voltage a décidé de nous sortir un jeu de course dédié au jeu de construction le plus populaire de la planète. Les petites briques Lego en course, ça promet bien des délires. L'originalité du concept est le placement des briques à volonté, à n'importe quel endroit du véhicule. Du coup le poids et le centre de gravité changent, ce qui influence la conduite et le comportement des voitures. Des armes viendront compléter le tableau, et, pour finir, il sera compatible avec le Rampak, pour des graphismes en haute-résolution. Bref, encore un concurrent pour Mario Kart 64.

SNK vs CAPCOM

La baston de l'année

On en sait enfin plus sur le jeu de combat de l'année. Tout d'abord, la version Neo Geo Pocket Color développée par SNK sera un Card Battle qui devrait sortir vers juillet. Le plus gros de l'affaire est assuré par Capcom sur Naomi (automne), puis sur Dreamcast (Noël). 2D ou 3D, le choix n'est pas défini, même si Capcom penche vers la seconde solution, car la Naomi est puissante et Sega n'hésiterait pas à fournir un coup de main en la matière. Le plus gros problème réside dans l'agencement des persos tirés des deux sagas. La technologie d'affichage 2D est totalement différente et ne permet pas d'introduire les données graphiques telles quelles sans modifier irréversiblement l'apparence de l'un ou de l'autre jeu. Enfin, les coups spéciaux doivent être revus pour éviter les déséquilibres entre les persos SNK et Capcom.





ZE TOP DES LECTEURS

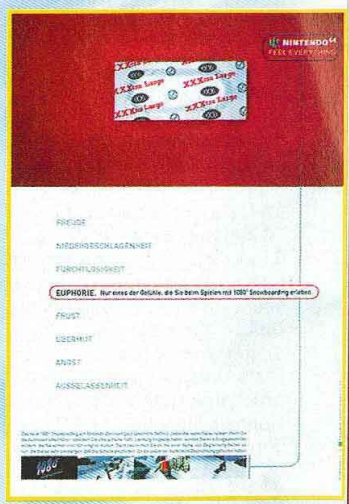
Le classement a été complètement bouleversé ce mois-ci. On assiste à un retour en force des jeux N64 parmi les Tops, éjectant Tomb Raider 3 et Resident Evil 2. Remarquez que les Flops sont tous constitués de jeux PS... Les titres les plus attendus restent pratiquement inchangés, avec les incontournables Perfect Dark et FFVIII.

TOP	FLOP	MOST WANTED
Zelda 64 (N64)	Tomb Raider 3 (PS)	Final Fantasy VIII (PS)
1080° Snowboarding (N64)	Bomberman World (PS)	Perfect Dark (N64)
Gran Turismo (PS)	Adidas Power Soccer 98 (PS)	X-Files (PS)
F-Zero X (N64)	Alerte Rouge : Mission Tesla (PS)	Jet Force Gemini (N64)
F1 World Grand Prix (N64)	Duke Nukem, Time to kill (PS)	Virus (PS)

Pour voter, c'est très simple, tapez sur votre Minitel : 3615 TCPlus (2,23 F/min).

PUBLICITÉ

■ **Sévèrement burné.** Nintendo Allemagne veut absolument se défaire de son image trop enfantine. Sa dernière campagne de pub a donc été assez "agressive". Le service marketing a pris au pied de la lettre le slogan de Mario : "feel everything". Qu'on peut traduire par "tout ressentir". En voici un exemple avec l'affiche dédiée à 1080° Snowboarding. Gonflé mais explicite !



■ **L'Arsenal de Sega.** Pascal Anelka et Christophe Vieira auront bientôt le privilège de porter les couleurs de Sega à partir du 1er juillet 99. En effet, le hérisson vient de gagner la bataille du sponsoring contre JVC. Le montant du deal n'a pas été dévoilé, mais on parle de plus de 10 millions de livres sterling (environ 8,5 millions de francs), la somme que versait jusqu'à présent JVC à l'équipe d'Arsenal. Un gros coup de pub, mais est-ce que ça vaut le coup ?

■ **Codemasters et Giant.** Pour la sortie de son jeu de VTT (No Fear...), Codemasters s'est associé au fabricant de cycles Giant. Ce dernier apportera ses conseils techniques afin d'affiner le réalisme de cette simulation. Les coureurs sponsorisés par Giant, dont Rob Warner et Jürgen Beneke, devront aussi assurer la promo.

BUSINESS

■ **Golden Eidos.** L'équipe de Free Radical Design a rejoint Eidos. Cette petite société est majoritairement composée d'anciens membres de Rare, à qui l'on doit l'excellent Goldeneye. L'autre partie de l'équipe travaille actuellement sur Perfect Dark. La baston va être chaude !

■ **Le tatou grossit.** Le géant lyonnais vient de racheter Accolade, éditeur américain jusqu'ici lié à Electronic Arts (Test Drive, Big Air, Demolition Racer...). Cette opération lui ouvrira grand les portes du marché américain, en passant à plus de 18 000 points de vente. Infogrames a payé 50 millions de dollars (environ 325 millions de francs) pour cet achat, et 10 autres millions (environ 6,5 millions) pour booster le marketing. Par ailleurs, aucun licenciement n'a été annoncé. Des équipes maison rejoindront Accolade aux Etats-Unis. Qui sera la prochaine victime de Bruno Bonnell, l'insatiable PDG d'Infogrames ?

■ **Le tatou devient énorme.** Infogrames continue dans la boulimie. Le 9 avril dernier, après l'acquisition de Gremlin et de Psynogsis Paris, l'éditeur a acquis les actifs de développement de l'australien Beam Software (KKND, Dethkarz). Après l'acquisition récente d'Ozisoft, Infogrames renforce sa position dans le sud-ouest pacifique.

■ **Interplay fricote encore.** Après son mariage avec Virgin, Interplay s'offre une petite aventure extra-conjugale avec Titus, qui a pris une participation stratégique de 10 millions de dollars, en acquérant près de 2,5 millions d'actions. Interplay distribuera désormais les titres PC du français en Amérique du Nord. Avec des titres PC comme Baldur's Gate, qui fait un carton en ce moment, et le très attendu Descent 3, Interplay fait bien des envieux...

APE ESCAPE

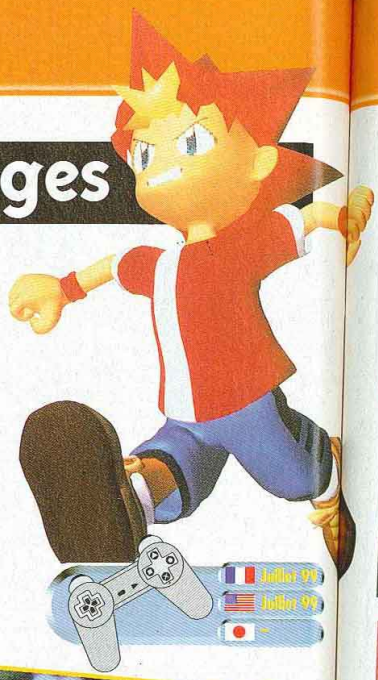
Les plus nets des singes

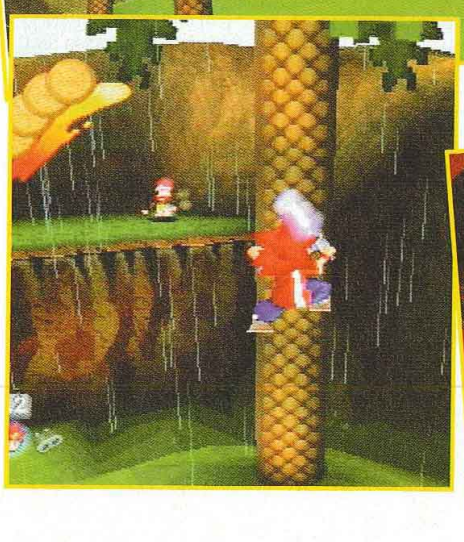
Ape Escape s'annonce comme une bombe ! Développé dans le plus grand secret, un parfum de mystère planait sur ce titre énigmatique. Pour avoir essayé une version avancée, on peut enfin vous en dévoiler plus. Ape Escape est un action/RPG en 3D. Le scénario mélange une histoire de voyage dans le temps et de singes rebelles. Vous incarnez un petit garçon aux cheveux rouges hérissés et devez capturer à l'aide de votre filet des singes malfaisants.

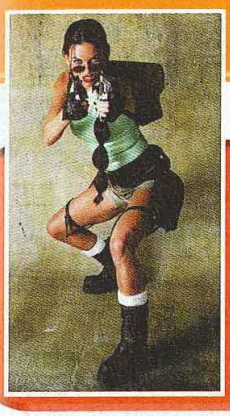
Innovant

Ape Escape innove surtout par son maniement. Il se joue obligatoirement avec les commandes analogiques. La commande de gauche sert à se déplacer, celle de droite, à frapper dans la direction voulue, par rapport à la position du personnage dans le jeu. Un petit coup vers le haut, et le perso frappe vers le haut, quelle que soit sa position. Encore plus fort : quand vous appuyez sur la commande analogique gauche (si, si !), le héros se baisse.

Et si, ensuite, vous appuyez également sur la commande droite, le perso se met sur le côté. Cette logique est aussi valable pour les déplacements dans l'eau.
Il faut un petit temps d'adaptation pour bien maîtriser ce nouveau concept, mais on apprécie toutes ces idées géniales. De plus, les effets spéciaux et les jeux de lumière servent à merveille les décors un peu enfantins. Test complet dans le prochain numéro.







LA NOUVELLE LARA

Après Rhona Mitra, Nell Mc Andrew et d'autres nymphes moins connues, voici la nouvelle égérie d'Eidos. Elle s'appelle Lara (hé oui...) Weller, a 24 ans, mesure 1m77, affiche des mensurations de folie, a les cheveux noirs et les yeux noisette. Avis aux amateurs.

CONCOURS ALPINE RACER 2

Champion virtuel

Le 6 mai dernier s'est déroulée à la Tête dans les Nuages de Richelieu-Drouot, la remise des prix du concours d'Alpine Racer 2 en arcade. Le grand gagnant, Silvestre Da Silva, a remporté un séjour au ski avec le temps hallucinant de 1'52"529. Non content d'inscrire ses initiales (SDS) sur toutes les bornes du centre de Vélizy, notre champion joue aussi à Metal Gear Solid, R4, et même Civilization II (si, si !). Chose heureuse, on comptait parmi les finalistes une charmante jeune fille, Aurélie Lannoy, classée septième sur environ 1 800 candidats. Pas vraiment passionnée par les consoles (sauf la Gameboy !), elle préfère les jeux en arcade, car *"les sensations sont plus intenses"*. Prochains événements : l'opération Fête des Pères, le 20 juin (free play payant pour les gosses, gratos pour le papa), et le Grand Prix Daytona USA, du 1er juin au 1er juillet, avec à la clé, une voiture et des VTT à gagner. Rendez-vous dans votre centre préféré !

Silvestre, champion européen de ski virtuel (on ne rit pas).

Frédéric Lafont, second, a félicité le gagnant pour sa performance, en bon sportif.

Aurélie, 14 ans, aime aussi Alpine Surfer.

DERNIERE MINUTE

■ **Virtual Laval.** La ville de Laval sera bientôt équipée d'un parc technologique, façon Futuroscope. Il sera principalement orienté vers l'enseignement, la formation, la recherche, l'industrie, et surtout, le grand public (divertissements et jeux).

■ **Donkey Kong.** Avec son émission DKTV, le gorille de Nintendo est devenu une star de la télé. La vedette continue sur sa lancée, avec la sortie de, je cite : "la cassette vidéo qui va vous donner la banane". C'est cela, oui... Chez France 2, on sait parler aux gamins.

■ **Electronic Arts aime Porsche.** EA a passé un accord avec le constructeur allemand, grâce auquel l'éditeur détient l'exclusivité des droits d'exploitation des bolides de Porsche dans les jeux vidéo.

■ **Crash course.** Naughty Dog a annoncé un nouveau jeu mettant en scène Crash Bandicoot. Ce sera un jeu de course à la Mario Kart, sur une vingtaine de circuits. La date de sortie n'a pas encore été annoncée.

■ **Rare aime Mickey.** Rare a conclu un accord avec Disney. Le développeur de Banjo et de Goldeneye a prévu trois titres sur N64 et GBC, mettant en scène Mickey et ses potes.

■ **Infogrames of America.** Jim Barnett, ancien président d'Accolade (fraîchement racheté par le groupe français), devient le boss de la toute nouvelle branche américaine d'Infogrames. Le tatou est prêt pour conquérir les States.

■ **Outcast.** Les rumeurs courent. Ce jeu de stratégie d'Infogrames, déjà très attendu sur PC, pourrait bien être adapté sur Dreamcast. On en salive d'avance.

■ **Dolphin.** C'est le nom de code de la prochaine console de Nintendo. On nous annonce d'ores et déjà une machine plus puissante que la Playstation 2...

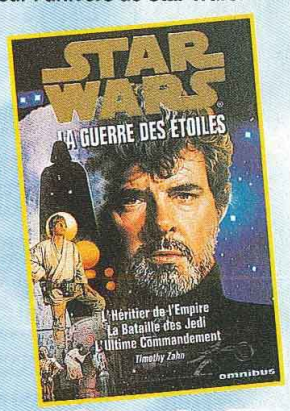
FAITS DIVERS

■ **Graphic Kit.** Pour l'été, habillez votre Playstation pour la dévorer des yeux... Ces autocollants pour décorer sa Playstation

connaissent un succès fou. Six nouveaux modèles seront bientôt disponibles. Le design est toujours aussi sympa. Distribués par Médiasoft (01.39.91.50.01).

■ **Sortie officielle.** La Dreamcast sera lancée en France le 23 septembre 1999. Le prix sera en dessous de 1 800 francs. Le budget consacré au marketing atteindra les 90 millions d'euros – environ 585 millions de francs. Mais avec l'annonce des chiffres catastrophiques de Sega au Japon (voir page 78), ce budget pourrait bien être revu à la baisse...

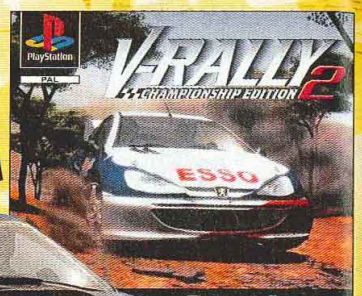
■ **Star Wars, l'intégrale.** Avant d'aller voir le film Star Wars Episode 1, dont la sortie en France est toujours prévue pour le 13 octobre prochain, il est bon de réviser ses classiques. Ainsi, Omnibus propose deux recueils grand format de Star Wars. Le premier contient des scènes absentes des films, ainsi qu'un dossier hyper détaillé sur l'univers de Star Wars.



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Après le succès phénoménal de V-Rally, goûtez aux sensations uniques de conduite de V-Rally 2. Réalisme poussé à l'extrême, pilote et co-pilote animés, déformation et encrassement des voitures en temps réel... ! PSX

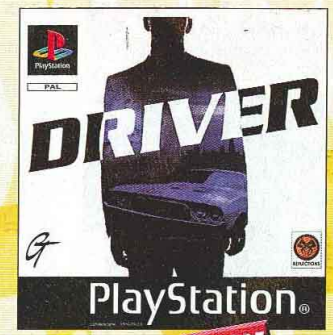


NEW

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



NEW

En incarnant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous allez devoir accomplir une série de missions où vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines tourmentées de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais, avec à vos trousses toute la police de la ville. PSX

REDÉCOUVREZ CES DEUX HITS EN VERSION PLATINUM

HIT

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

COLMAR CENTER
Galerie St Martin
(Tél. voir minitel)

LORIENT 2 CENTER
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.60.07.79

CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
(Tél. voir minitel)

NIORT CENTER
NOUVELLE ADRESSE 100m²
7, rue Ste Marthe
05.49.77.05.13

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
03.83.17.35.29

PAMIERS
12, rue Victor Hugo
(Tél. voir minitel)

GAP
55, rue Carnot
04.92.56.09.66

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
03.28.38.18.78

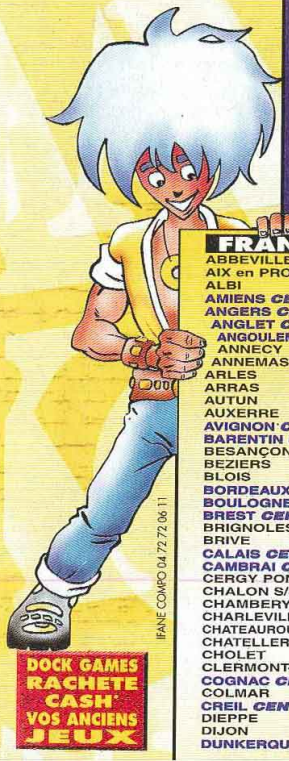
ANGOULEME CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
02.32.08.03.03

AVIGNON CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
4, rue du Vieux Sextier
04 90 82 22 61

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19



FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10	
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40	
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85	
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14	
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03	
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15	NOUVEAU
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98	
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75	
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81	
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25	
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53	
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	
AVIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.22.61	NOUVEAU
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88	
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09	
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91	
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38	
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29	
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95	
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46	
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45	
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30	
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59	
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42	
CERGY PONTOISE	(consulter le minitel)	NOUVEAU
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58	
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81	
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19	
CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.86.97	NOUVEAU
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37	
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45	
COLMAR	(consulter le minitel)	NOUVEAU
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64	
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94	
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73	
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00	
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56	
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18	
GAP	Tél : 04.92.56.09.66	NOUVEAU
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25	
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59	
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01	
LA ROCHE/YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52	
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17	
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46	
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17	
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45	
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37	
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75	
LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78	NOUVEAU
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.16.12	NOUVEAU
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73	
LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82	NOUVEAU
LYON	Tél : 04.78.60.33.60	
MACON	Tél : 03.85.40.91.74	
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75	
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56	
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98	
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51	
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67	
MONTBELIARD	Tél : 03.81.91.00.52	
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82	
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90	
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95	
NANCY CENTER	Tél : 03.83.17.35.29	NOUVEAU
NEVERS CENTER	Tél : 03.86.61.23.32	
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33	
NIORT CENTER	Tél : 05.49.77.05.13	NOUVEAU
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50	
PAMIERS	(consulter le minitel)	NOUVEAU
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32	
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15	
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76	
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26	
ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.03.03	NOUVEAU
SENLIS CENTER	Tél : 03.44.60.07.79	NOUVEAU
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11	
SAINTES CENTER	Tél : 05.46.74.13.56	
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21	
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00	
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15	
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.24.57.43.19	NOUVEAU
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81	
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92	
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66	
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11	
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.59.02	
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28	
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90	
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60	
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60	

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37	NOUVEAU

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

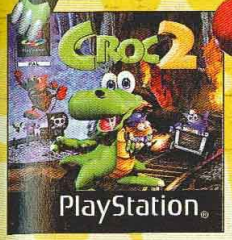
DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

DOCK GAMES RACHETE CASH* VOS ANCIENS JEUX

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

Depuis que Croc à été banni pour une autre dimension, le village des Gobbos s'ennui. Aidez-le à repartir dans de nouvelles aventures ! PSX



DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

La nouvelle génération de jeu en 3D Action/Aventure. Une histoire passionnante à l'atmosphère oppressante, Soul Reaver vous replonge dans l'univers du pays de Nosgoth. PSX

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

GAME BOY COLOR

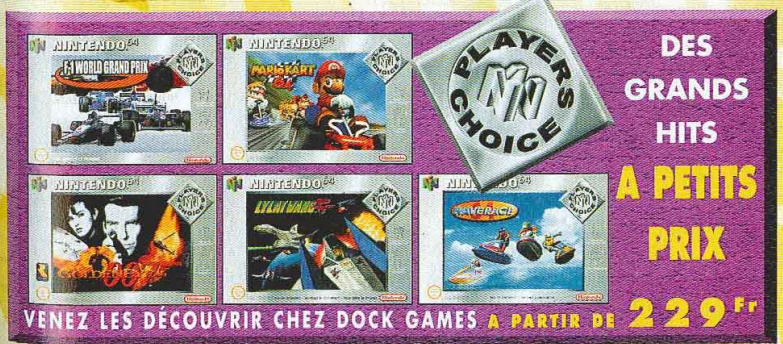
IL VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS **499F** Nintendo

TOP

Quand la nuit tombe et que les chauves souris s'envolent au-dessus des arbres, les gargouilles reprennent vie et les morts vivants sortent de la terre, le danger devient omniprésent et la mort rôde... N64

Star Wars Episode 1, l'événement cinéma 1999. Plongez vous dans la scène de course en Pod Racer et incarnez Anakin Skywalker un jeune garçon qui fera plus tard régner la terreur sous le nom de Dark Vader. N64

Des améliorations technologiques ont été apportées pour cette version II, intelligence artificielle renforcée, difficulté plus progressive... Vivez la nouvelle saison de F1 à la meilleur place : celle du pilote ! N64



SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

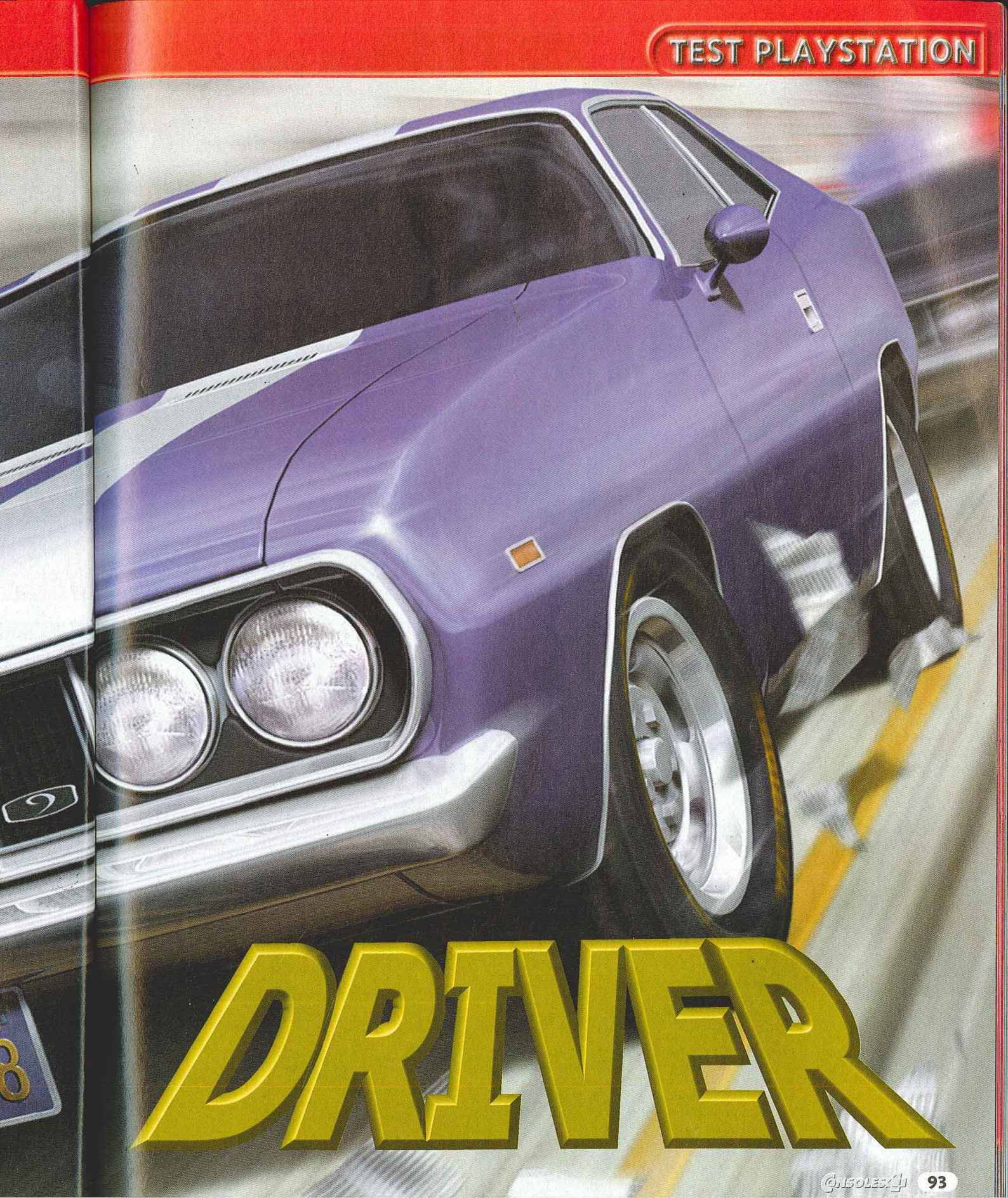
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Mégahit

TESTS

Voici un numéro qui démarre sur les chapeaux de roue ! Car il y a de tout ce mois-ci et pour tout le monde : des sports mécaniques, des sports extrêmes, une simulation de tennis, des plates-formes en 3D ou encore des jeux de rôles à gogo. On a même pensé à faire plaisir aux plus pépères ! Une simulation de pêche ou bien une petite leçon de danse à la maison, ça vous dit ? En juin, c'est bien connu, ça t'en bouche un coin.



DRIVER

DRIVER

Autrefois au service de Psygnosis, Reflections travaille désormais pour GT Interactive. L'équipe responsable de Destruction Derby 1 et 2 signe ainsi son grand retour sur Playstation, après plus de deux ans d'absence. Driver s'inscrit dans la lignée de Grand Theft Auto, mais tout en 3D. A vos manettes !

Tout commence sur la côte est américaine, en Floride, dans la ville de Miami. Vous incarnez Tanner, un jeune flic chargé d'infiltrer la mafia et la racaille de la ville. Votre aptitude à conduire différents bolides vous vaut la confiance de Rufus, un sauvageon de Miami. Il vous demande de traquer Jean-Paul à travers la ville afin de connaître ses habitudes. Peu de temps après, Rufus est abattu...

Vous verrez du pays

Une enquête minutieuse vous apprendra que le tueur obéissait aux ordres de Jean-Paul, qui, entre temps, a pris la fuite. La poursuite est lancée ! Ainsi, de Miami à Los Angeles en passant par San Francisco et New York, vous exécuterez différentes missions tout en recherchant les informations capitales pour ...

I WILL SURVIVE

Comme dans Destruction Derby, on retrouve le fameux mode " Survive ". Le but est simple : survivre le plus longtemps possible en échappant aux voitures de police qui vous foncent dessus sans réfléchir. Pas facile, mais vraiment amusant, surtout dans les rues de San Francisco.

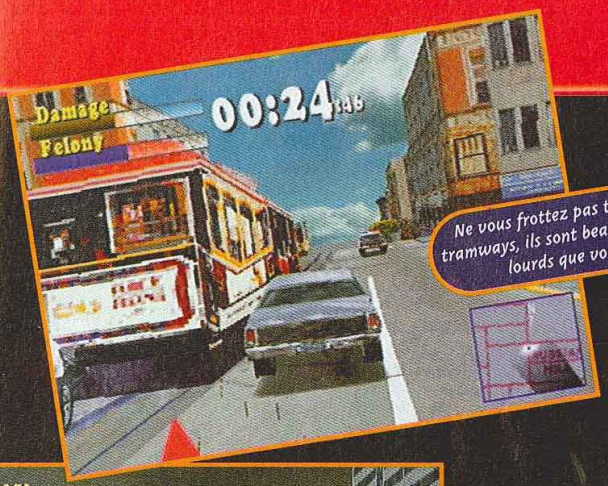
Souvenez-vous : à Noël 96 sortait le jeu Destruction Derby 2 sur Playstation. Et il y avait déjà un mode " Survive "

Inutile de penser leur échapper en allant tout droit, leurs voitures sont plus rapides que la vôtre.

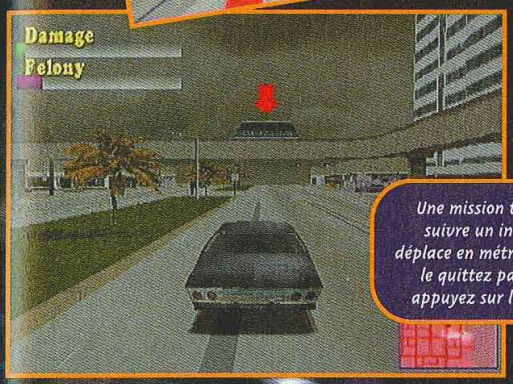
Vous voilà sur le dos. Notez la voiture de police qui s'envole sur une bosse. Impressionnant, non ?

CINÉMATIQUES

Certaines missions sont très courtes : il s'agit simplement de rallier un point de la ville. Parfois, au contraire, vous devrez enchaîner trois, voire quatre, actions. Dans ce cas, une scène cinématique ponctue chaque mini-mission accomplie. Elles se présentent de deux manières : les scènes en images de synthèse ou les scènes en 3D temps réel. Dans les deux cas, elles apportent des renseignements supplémentaires sur le scénario. Dans la scène ci-contre, un des hommes de main descend Rufus, le chef de la mafia locale... Qui est derrière tout ça ?



Ne vous frottez pas trop aux tramways, ils sont beaucoup plus lourds que vous.



Une mission très originale : suivre un individu qui se déplace en métro. Un conseil : ne le quittez pas des yeux et appuyez sur le champignon.

HELP !

HALTE !

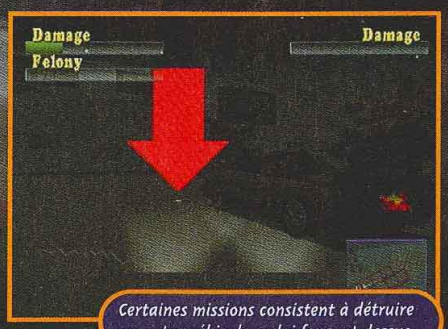
Nous vous l'avons dit et redit, ce sont les flics qui vous poseront le plus de problème dans ce jeu... Les flics, mais aussi les autres véhicules présents sur les routes. Apprenez à anticiper leurs réactions pour mieux leur échapper.

La technique des flics est toujours la même : vous foncer dessus pour vous immobiliser. Par devant, par derrière, sur le côté... Un vrai Kama Sutra animé.

Les barrages sont aussi de la partie. Les flics à votre poursuite signalent votre position à d'autres unités qui forment alors un barrage. Sur la photo, ce qu'il ne faut pas faire : foncer dans le tas.

Voici le meilleur choix : passer entre les deux voitures de flics en essayant de ne pas les toucher. C'est possible si vous avez suffisamment joué au mode Entraînement.

L'autre problème, après la police, ce sont les voitures ordinaires. Une technique efficace, mais non sans risque, consiste à rouler entre les deux files



Certaines missions consistent à détruire un autre véhicule en lui fonçant dessus.

DRIVER

... la suite de votre enquête. Ces missions se présentent sous la forme de contrats à remplir : déposer une somme d'argent chez un malfrat, récupérer une bande de gangsters après un casse, effrayer un client dans un taxi... Au total, ce sont pas moins de quarante-quatre missions qui vous attendent.

A fond la caisse !

Si les premières ne sont faites que pour familiariser avec les diverses commandes du jeu, les réelles difficultés commencent dès votre arrivée à San Francisco. Les célèbres rues dénivelées donnent lieu à des sauts spectaculaires et à des poursuites pour le moins surprenantes. Comme dans Destruction Derby, les voitures se déforment au fil des collisions, perdent leur capot, un phare ou un enjoliveur. Attention toutefois à ne pas atteindre le point critique, c'est-à-dire avoir le moteur en feu, car votre partie se terminerait aussitôt.
Mais Driver est beaucoup plus ouvert que Destruction Derby. Le joueur n'est plus confiné dans un circuit fermé, mais lâché en totale liberté à travers de gigantesques villes. Et qui dit villes, dit obligatoirement signalisation, circulation, et... forces de police.
Et c'est justement les flics qui vous poseront le plus de problèmes : un feu rouge non respecté, une priorité refusée ou encore un excès de vitesse vous vaudront d'attirer leur attention. Un seul moyen pour leur échapper : prendre la fuite ! Lâche, mais efficace.

Permis voyou

Plusieurs vues sont proposées, mais seules deux sont réellement jouables : celle de l'intérieur et celle de l'arrière de la voiture – rien que du classique. Votre véhicule change en fonction de la ville traversée et des missions à accomplir ; l'un des plus sympas à conduire étant certainement le Yellow Cab (vous savez, les fameux taxis américains).
Quelle que soit votre voiture, la maniabilité est remarquable. Une fois toutes les possibilités de dérapage et de freinage maîtrisées, on prend son pied !

D'ailleurs, avant de vous lancer sur le chemin du crime, une épreuve de conduite dans un parking souterrain de Miami vous attend. Une dizaine de tests d'aptitude doivent impérativement être passés avec succès avant de commencer à jouer : demi-tour en marche arrière, slalom, 360°, virage au frein à main, épreuve de vitesse... Et le tout en moins d'une minute. Pas facile, mais une fois le permis "voyou" en poche, le monde de la mafia et des mauvaises actions s'ouvrira à vous...

HEP TAXI !

Une des missions les plus agréables à San Francisco, est très certainement celle qui vous invite à effrayer le passager que vous venez d'embarquer. Votre but : le faire flipper en effectuant un maximum d'actions spectaculaires. Mode d'emploi.

Premier contact avec votre futur passager. Le temps est beau, il ne se doute de rien.

Une fois embarqué, les instructions s'affichent à l'écran : offrez à votre passager une course spéciale.

Et c'est parti ! Commencez par défoncer quelques voitures et à faire des têtes à queue...

Votre passager n'aime pas que vous rouliez à contresens et que vous frôliez les voitures qui viennent d'en face.

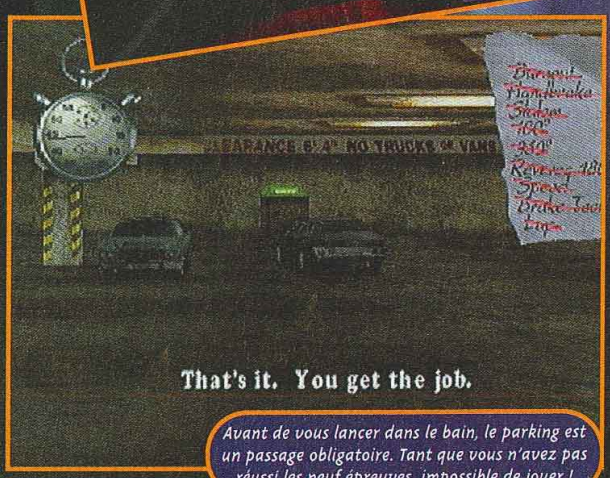
Si vous avez assez de courage, essayez de passer en vue de côté, tout en effectuant un saut.

AVIS OUI !

Driver est un jeu à essayer absolument ! Tous les amateurs de Grand Theft Auto devraient l'apprécier. Le principe est à peu près le même, mais tout en 3D. La vitesse d'animation, la prise en main idéale, l'ambiance sonore... tout est réuni pour que vous passiez un moment agréable. Les amateurs de Destruction Derby retrouveront les mêmes sensations de jeu, à ce "détail" près : les arènes sont beaucoup plus ouvertes – on roule en ville, et non plus sur des circuits fermés.

NIIICO

Les rues de Los Angeles by night. Une ville aussi plate que Miami ou Jane Birkin, mais une ambiance très chaude.



Avant de vous lancer dans le bain, le parking est un passage obligatoire. Tant que vous n'avez pas réussi les neuf épreuves, impossible de jouer !

KEUFS BY NIGHT

De nuit, comme de jour d'ailleurs, les flics seront votre principal problème. A la moindre faute de conduite, ils vous prennent en chasse et ne vous lâchent plus... à moins de les semer. Leur technique est toujours la même : vous foncer dessus pour vous immobiliser et mettre en place des barrages de voitures.

Voici de quoi mettre votre talent de conducteur à l'épreuve : passer le plus rapidement possible entre les deux voitures sans les toucher.

Un moyen pour échapper aux flics : ne pas se faire repérer en ralentissant et en restant derrière leur radar.

Vous pouvez aussi y aller en force et défoncer leur moteur. Problème : cela bousille aussi le vôtre.

Quand la barre " Felony " se remplit, les flics vous repèrent tout de suite, quoi que vous fassiez.

DRIVER

VOITURE ? VOLE !

On ressent beaucoup dans Driver l'influence de Destruction Derby. Les voitures se déforment, la tôle vole au vent, le moteur prend feu... On peut aussi, sous l'influence d'un dénivelé ou d'une bosse, exécuter de sacrés sauts. Mais attention à la réception !

Bien que l'on soit à Miami, une ville tellement plate qu'à côté de son relevé topographique, Jane Birkin paraît pulpeuse, les ponts font d'excellents tremplins !

Attention aux descentes de San Francisco. Si votre voiture se retourne, il sera impossible de la remettre sur ses roues.

Une option assez géniale : le ralenti. Tout est paramétrable : position de la caméra, zoom... Elle est pas belle, cette photo ?

Les rues de San Francisco sont fidèlement reconstituées : bosses, tramway... Tout y est !

Vos lieux de rendez-vous sont parfois étonnants : ici, le garage d'une maison de la banlieue de Miami.

Chacun son tour ! Dans cette mission, le but est d'éclater une voiture de police. L'heure de la vengeance a sonné.

AVIS OUI !

L'ex-studio de développement de Psygnosis revient avec Driver, une simulation dans le style de Destruction Derby 2. Le scénario à la Grand Theft Auto avec un game-play façon Destruction Derby donne un résultat détonant. Action soutenue, graphismes très agréables... Le jeu est à l'instar de DD, d'autant plus difficile que l'on n'obtient pas de nouvelle voiture à la fin de chaque mission. Il faudra conduire le mieux possible de façon à ménager son véhicule.

Un jeu pour les cascadeurs, les vrais !

SWITCH

Quoi de plus ennuyeux que les longues lignes droites américaines ? En appuyant sur L ou R, vous obtenez une vue de côté. Une petite course en hors-bord ?

VUE

Comme dan
simulations,
incontestabl
les meilleure
vitesse. Cep
voulez appré
mouvements
les dégâts qu
occasionnez
de jouer en v

Et paf ! Le
boules, ça march
conséquence pou

Le dét
voitur
aut

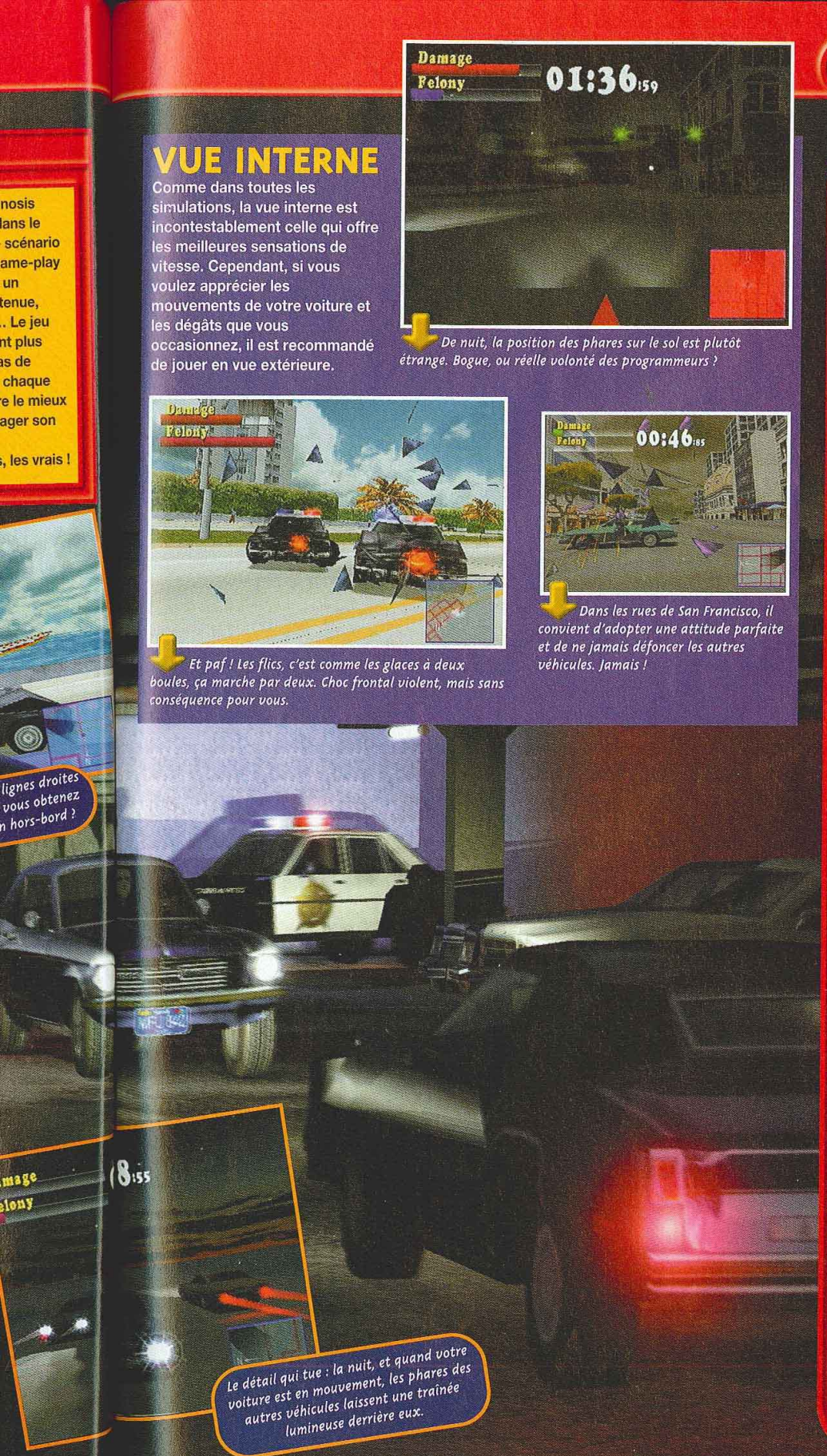
VUE INTERNE

Comme dans toutes les simulations, la vue interne est incontestablement celle qui offre les meilleures sensations de vitesse. Cependant, si vous voulez apprécier les mouvements de votre voiture et les dégâts que vous occasionnez, il est recommandé de jouer en vue extérieure.

De nuit, la position des phares sur le sol est plutôt étrange. Bogue, ou réelle volonté des programmeurs ?

Et paf ! Les flics, c'est comme les glaces à deux boules, ça marche par deux. Choc frontal violent, mais sans conséquence pour vous.

Dans les rues de San Francisco, il convient d'adopter une attitude parfaite et de ne jamais défoncer les autres véhicules. Jamais !



Le détail qui tue : la nuit, et quand votre voiture est en mouvement, les phares des autres véhicules laissent une traînée lumineuse derrière eux.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : REFLECTIONS
- Éditeur : GT INTERACTIVE
- BANDITISME EN 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION — 90%

De nombreuses scènes en images de synthèse et des écrans d'options bien pensés.

GRAPHISMES — 90%

Très réalistes. La modélisation des véhicules et des villes est superbe.

ANIMATION — 95%

Rien à redire ! L'animation est parfaite et d'un grand réalisme. Splendide.

MUSIQUE — 90%

On aime ou on n'aime pas, mais les thèmes sont bien réalisés.

BRUITAGES — 92%

L'ambiance sonore est bien rendue. La stéréo apporte beaucoup au jeu.

DUREE DE VIE — 90%

Quarante-quatre niveaux, trois fins différentes... Qui dit mieux ?

JOUABILITE — 95%

La prise en main est très rapide. Des stages spéciaux vous apprennent à conduire.

INTERET — 91%

Driver apporte une nouvelle dimension aux simulations en 3D. Liberté de mouvement, action, stratégie... Tout y est. Un vrai régal.

Rasetsu No Ken

Imaginez un jeu qui serait à mi-chemin entre Metal Gear et Tenchu, dans une ambiance médiévale japonaise. Eh bien, voilà à quoi ressemble Rasetsu No Ken. Vous rêvez déjà ?

Rasetsu No Ken (Soul of Samurai en Occident) vous plonge au cœur du Japon médiéval, une époque où les samouraïs et les rônins pullulaient. Vous commencez le jeu, et vous devez choisir le héros que vous incarnerez : soit un guerrier au long sabre, soit une charmante ninja, rapide et court vêtue, mais avec une faible allonge. L'ambiance sonore se veut très japonaise traditionnelle.

Avec parcimonie

Les décors sont fixes, très jolis, avec des couleurs un peu tramées. Les personnages modélisés en 3D évoluent en intérieur, comme dans Resident Evil. On retrouve, du reste, un écran noir et un très faible temps de chargement entre chaque écran de jeu. Vous dégainez et rengainez votre katana dans un mouvement fluide et très stylé. Vous pourrez courir, faire des saltos arrière pour reculer, et, bien entendu, vous mettre en garde... Il n'y a pas de boutique pour acheter de l'équipement. Les items que vous récupérerez dans les niveaux devront donc être utilisés avec parcimonie. Vous trouverez notamment des potions de soins, des shurikens, et des bombes fumigènes assez inefficaces. Vous dénicherez aussi de nouvelles armes pour remplacer votre bon vieux katana. Les menus sont en japonais mais extrêmement simples, car il y a assez peu d'options. Il y aura bien sûr des phases de dialogues dans les villages. •••

Un guet-apens à un croisement. Trois ninjas lancent leurs shurikens.

Sur les chemins, ramassez tous les sacs, ils contiennent de précieux items.

Les décors sont variés et très détaillés.

AVIS OUI !

Depuis que j'ai ma Dreamcast, j'ai un peu de mal à revenir à la Playstation. Cela faisait des mois, c'est-à-dire depuis FF VIII et Metal Gear, que je n'avais pas autant accroché à un jeu PS. Konami assure vraiment en ce moment. L'éditeur n'a jamais été manchot, mais ce coup-ci c'est la grande classe ! Une réalisation extrêmement soignée, une ambiance excellente, une maniabilité parfaite au pad analogique, que demander de plus ? Eh bien, que ce jeu sorte en version française le plus tôt possible !

PANDA

DIALOGUE DE SOURDS

Pour une fois, les dialogues en japonais ne devraient pas trop vous prendre la tête. Par exemple, dans les premiers villages, si vous en avez marre d'entendre toujours la même chose, massacrez tous les habitants. C'est encore le plus radical pour les faire taire !

Un pauvre homme mal en point.

Vous ne compr

Nos deux hé

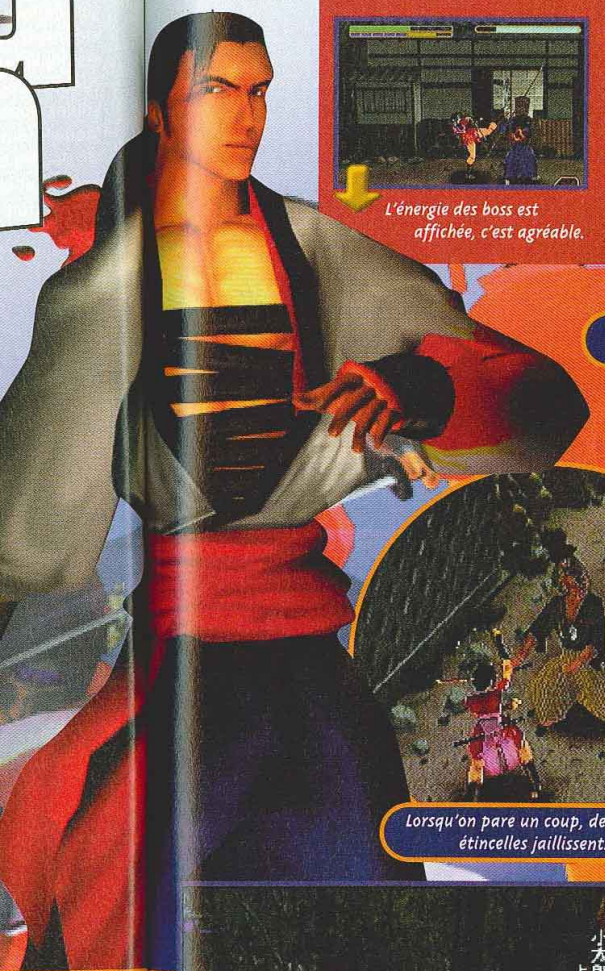
RAYON BOSS

Evidemment, vous affronterez des boss bien collants. Vous devrez trouver la tactique à adopter assez rapidement, tout en épargnant au maximum vos ressources en items. La meilleure défense est bien souvent l'attaque, mais, contre les boss, il faut surtout faire preuve de mobilité. Vous devrez courir et sauter. Utilisez au mieux l'espace autour de vous et évitez de prendre des coups le temps de trouver la bonne tactique.

L'énergie des boss est affichée, c'est agréable.

Cette attaque est imparable, il faut absolument l'éviter.

Un combat fratricide...

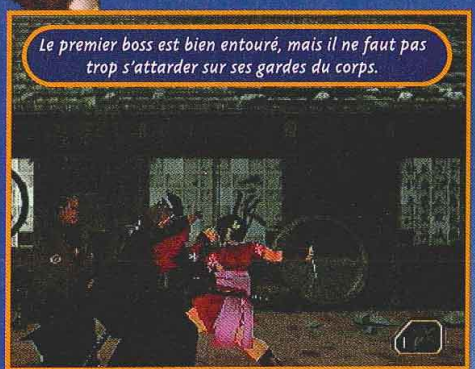


On avance toujours arme au poing, prêt à tout.

Lorsqu'on pare un coup, de petites étincelles jaillissent.

Nos deux héros papotent.

Les mouvements sont remarquablement décomposés.

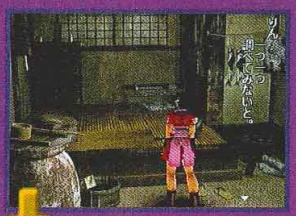


Le premier boss est bien entouré, mais il ne faut pas trop s'attarder sur ses gardes du corps.

Vous ne comprenez rien ? Faites-les taire...

PAR ICI LA SORTIE

Après avoir visité les alentours du village, vous bloquerez. Revenez en arrière, vers les tout premiers écrans avant le village. Dans la rue, vous pouvez entrer dans une maison. Sauvegardez aussi souvent que possible, et fouillez toutes les pièces à la recherche d'items de soins notamment. Gardez des shurikens en réserve pour les utiliser avec les magies



Il faut fouiller cet endroit pour se débloquer et sortir enfin du premier village.

On sauvegarde avec la fleur rose, pas avec la statue...

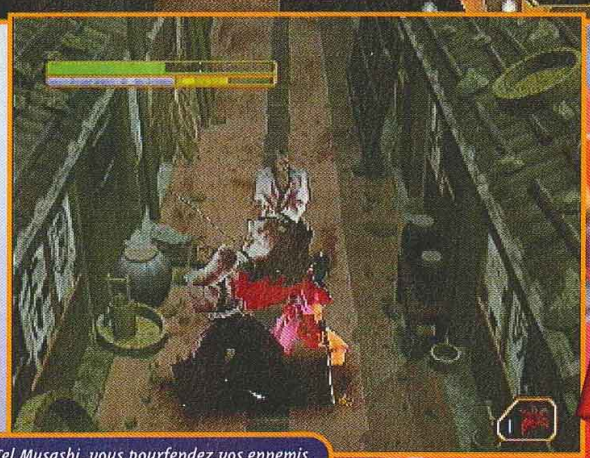
Les monstres arrivent à l'infini, et impossible de sortir de l'écran... Que faire ? Ranger son sabre, tout simplement...

Pour sortir de ce flash-back, dans lequel vous vous entraînez, appuyez sur Select.

Rasetsu No Ken

Le jeu est orienté très arcade, vous combattrez donc souvent de nombreux ennemis différents aux tactiques très variées. Certains, par exemple, se battent avec une lance et reculent dès que vous approchez. Pas facile de les toucher...Parfois, trois ennemis vous encercleront. Arrangez-vous pour ne pas leur tourner le dos. Et faites attention aux boss : ils sont sacrément coriaces. Sans conteste, le jeu est du genre gore : ça tranche sec et le sang gicle à gogo.

Un item pour vous soigner, ça fait du bien.



Tel Musashi, vous pourfendez vos ennemis.

MAGIE

Votre héros possède un certain nombre de pouvoirs qu'il peut utiliser en fonction de sa barre de Power. Comme dans un jeu de baston, celle-ci se charge quand on frappe ses adversaires. Les pouvoirs s'actionnent quand on réalise un coup spécial : shuriken boosté ou Furie sanglante. Enfin, mieux vaut les réserver pour les boss, ou lorsque vous affrontez trois ennemis assez puissants.

Une magie très efficace qui touche tous les ennemis à l'écran.

Une façon simple de faire le ménage...

AVIS OUI !

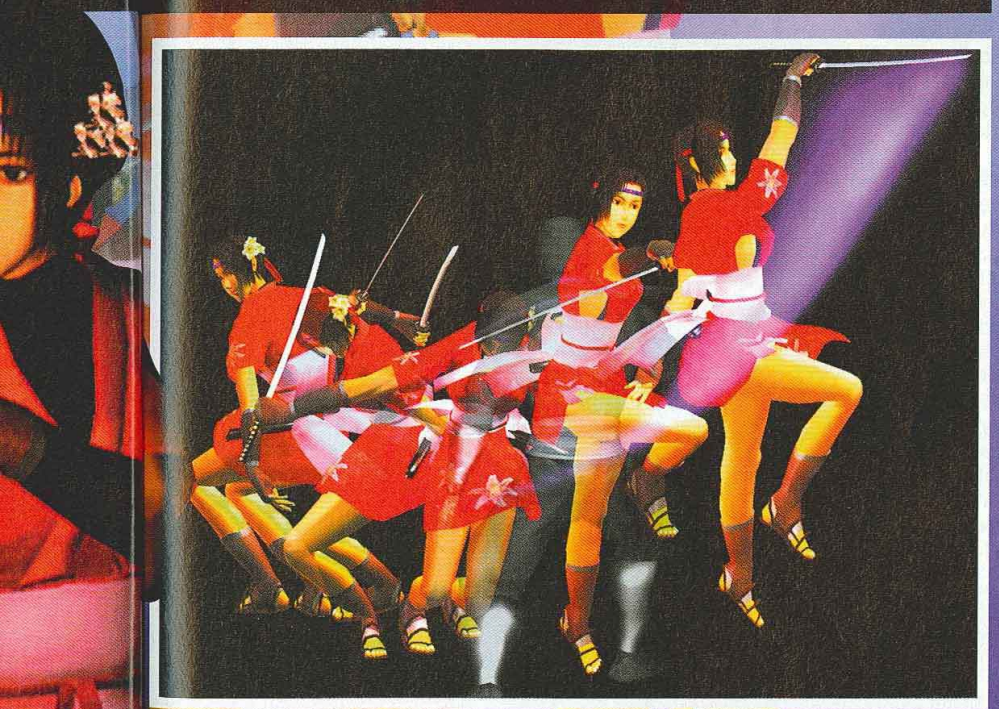
Dès les premières minutes, j'ai été totalement charmée par cet excellent jeu. Les postures et les mouvements des héros sont très bien faits, avec la classe qu'il faut. L'ambiance un peu gore, les samouraïs et la musique se mélangent habilement. C'est moins sombre que Tenchu, mais aussi accrocheur, et mieux réalisé ! Les héros changent même de technique en fonction des armes qu'ils ont récupérées. Par contre, la durée de vie est un peu courte, malgré les deux scénarios.

GIA

EN GARDE !

Chaque type d'ennemis a sa propre façon de combattre. Certains utilisent des shurikens, d'autres ont une belle allonge. Mais le pire est d'affronter un groupe. Bien sûr, vous pouvez parer, avec votre sabre, les coups d'un adversaire face à vous, mais dès qu'un ennemi passe dans votre dos, vous vous retrouvez en grand danger. La ruse consiste surtout à vous mettre dans une bonne position pour contre-attaquer. On laisse l'ennemi venir frapper, il baisse sa garde un court instant, et là on lui place un bon Combo.

A trois contre u item se révèle salvatric



A trois contre un, l'utilisation d'un item se révèle salvatrice.

Le sang est bien rouge, mais que vont dire les "Familles de France" ?

re façon de
shurikens,
is le pire est
ous pouvez
d'un
qu'un ennemi
retrouvez en
rtout à vous
our contre-
frapper, il
et là on lui

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION 90%

Une belle introduction en images de synthèse, vraiment très réussie.

GRAPHISMES 89%

D'excellents décors, très variés, bien qu'un peu tramés.

ANIMATION 85%

Les mouvements sont bien décomposés.

MUSIQUE 95%

L'ambiance est excellente, c'est vraiment très soigné.

BRUITAGES 89%

Très bien dans l'ensemble, mais cela manque de digits vocales.

DUREE DE VIE 90%

Vous en aurez pour un moment, et surtout vous serez captivé.

JOUABILITE 94%

Au pad analogique, c'est nickel. Au pad normal, ce n'est pas toujours pratique.

INTERET 94%

Sorte de mix entre Tenchu et Metal Gear, c'est un grand jeu qui devrait vous passionner en cette période un peu creuse.

GTA London 1969

Voici une première : Grand Theft Auto London 1969 est le premier add-on à sortir sur Playstation. Avantage de taille : le prix du jeu (en dessous des 180 francs). Mais attention, il n'est réservé qu'aux possesseurs de la version originale, Grand Theft Auto.

Le principe de jeu de Grand Theft Auto London 1969 est identique à celui du premier épisode : vous parcourez une ville, en l'occurrence Londres, et devez effectuer diverses missions pour le compte de quelques brigands. Cela va du simple passage à tabac à l'attentat à la voiture piégée contre un bar rival.

Des liasses de billets

Tout commence par un simple vol de scooter au gang des Crisps. Rien de plus simple pour le malfrat que vous êtes. Par la suite, les opérations se compliquent et vous devrez voler un taxi, embarquer un passager pour le déposer dans un coin précis de Londres, mais aussi descendre des membres des gangs adverses, en pleine rue et aux yeux de tous. Chaque mission accomplie vous vaudra une récompense, sous forme de liasses de billets. Cependant, gare aux forces de l'ordre. Les patrouilles de police sont nombreuses et vous devrez éviter de vous faire serrer. Si vous commencez à pied, vous comprendrez vite qu'en vous emparant d'un véhicule, vous vous déplacerez beaucoup plus vite et plus confortablement.

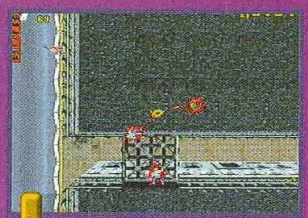
Deux fois moins cher

Graphiquement, rien ne distingue Grand Theft Auto London 1969 de son aîné. Seule la ville change... Les pixels sont toujours à la noce et l'animation est pour le moins désastreuse. Une heure de jeu, et c'est la migraine assurée. Cependant, il faut reconnaître que proposer cet add-on est une bonne idée. Il coûte deux fois moins cher qu'un jeu normal et on s'amuse tout autant. Mais attention, il faut absolument posséder Grand Theft Auto pour y jouer.

SAIGNANT OU À POINT ?

Le moindre que l'on puisse dire, c'est que GTA London 1969 reste dans la même lignée que GTA : on écrase des passants, on flingue des malfrats, on explose des bus et des bars, on pille les banques et on récupère des mallettes de pognon. Le changement dans la continuité !

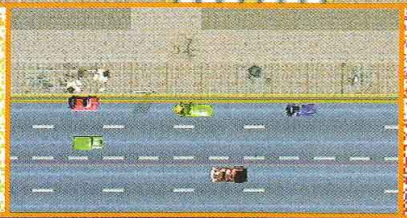
Rien de plus discret qu'une exécution dans une ruelle sombre. Distribution de plomb gratuite.



Vos missions vous entraîneront parfois sur les toits des bâtiments pour liquider un gang adverse.

Vous recevez vos instructions par téléphone.

Parfois les voitures volées sont intéressantes : ici, l'Aston Martin de 007.



Certaines missions consistent à poursuivre une voiture, la voler puis la déposer dans un endroit précis de Londres.

AVIS OUI, MAIS...

Quel dommage que Grand Theft Auto London 1969 arrive si tard ! Le premier épisode était sorti en janvier 98... Dix-huit mois se sont écoulés depuis, et le jeu a un peu perdu de sa verve... Mais ce qui fait encore plus mal à Grand Theft Auto, c'est la sortie de Driver (en test dans ce numéro). C'est sensiblement le même genre de jeu, mais en 3D et avec une toute autre gueule.

GTA London 1969 est donc à réserver à tous ceux qui ont aimé le premier épisode.

NIIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ROCKSTAR
- Éditeur : TAKE 2
- 1 JOUEUR
- GRAND BANDITISME
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK

PRESENTATION 75
Des textes en français de bonne qualité et des options très simples.

GRAPHISMES 65
On a déjà vu plus beau sur Playstation...

ANIMATION 60
Le jeu manque de fluidité : ça saccade à longueur de temps.

MUSIQUE 90
Les thèmes sont excellents, très branchés sixties.

BRUITAGES 85
Variés et de bonne qualité : cris des passants, coups de Klaxon...

DUREE DE VIE 88
Trente-deux nouvelles missions : vous avez de quoi faire.

JOUABILITE 90
La prise en main est rapide. La conduite dépend du véhicule.

INTERET 80%
La réalisation n'a pas évolué, mais on s'amuse beaucoup et c'est l'essentiel.

MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN: 7, Bd Voltaire - Métro République - 01 49 29 09 53

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
BIG AIR	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUG'S LIFE	349 F
CIVILIZATION 2	349 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
LEGACY OF KAIN 2	349 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MONACO GRAND PRIX	329 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NEED FOR SPEED 4	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
NO FEAR DOWN HILL	329 F
O.D.T	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	399 F
PRINCE NASSEM BOXING	329 F
PRO BOARDERS	329 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TAIFU	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARZONE 2100	329 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F
Jeux OKAZ	
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
DIABLO	169 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	119 F
MOTO RACER 2	269 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	169 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
ACCESSOIRES	
ACTION REPLAY INT	299 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT	299 F

PlayStation PLATINUM

COOL BOARDERS 2	149 F
COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FINAL FANTASY 7	149 F
FORMULA ONE	149 F
GRAN TOURISMO	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
MOTO RACER	149 F
ODDWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER 2	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO 64

Jeux NEUFS	
1080° SNOWBOARDING	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	399 F
F ZERO X	369 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GOLDENEYE	269 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	369 F
MARIO PARTY	399 F
MICRO MACHINES	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NEW BEETLE ADVENTURE	399 F
NHL HOCKEY 99	399 F
SOUTH PARK	399 F
ST. WARS ROGUE SQUAD.	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	269 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	449 F
Jeux OKAZ	
BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	369 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MACE THE DARK AGE	219 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUATERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	319 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WCW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F
ACCESSOIRES	
VIBREUR OFF	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	169 F
MEMORY CARD OFF.	149 F
MEMORY CARD	79 F

349F

Les incontournables

*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Magasins MAXXI-GAMES

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75005 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar — Nouveau
97200 Fort de France
05 96 73 38 27

98, rue Gabriel Peri
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

7, Bd Voltaire
75011 Paris
Métro République/Oberkampf
01 49 29 09 53

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que **50 F** et vous offre **5% de réduction immédiate** sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire*
N° carte
Expire fin
Signature

☐ Jeux** Frais de port 39F
☐ Console** Frais de port 50F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**
**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

CONSOLES +

Mégahit

REDLINE RACER

On devine bien l'inclinaison de la moto dans ce virage.

Chaque mois, la Dreamcast s'enrichit d'un nouveau genre de jeu. Avec Redline Racer, un titre issu du PC, c'est au tour de la course de motos d'être à l'honneur. Mettez le casque et enfilez la combinaison de cuir. C'est parti...

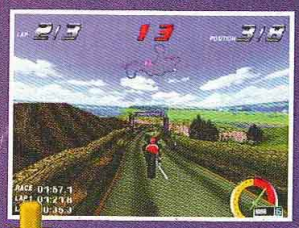
Au départ, vous n'aurez le choix qu'entre deux motos. Comme d'habitude, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, de nouvelles montures (environ une douzaine) de plus en plus puissantes seront disponibles. Vous devrez finir premier les neuf challenges si vous voulez terminer le jeu et ouvrir tous les circuits, dont certains sont à double sens. La difficulté est très progressive. Au début, on se balade un peu. Puis on arrive sur des pistes beaucoup plus techniques, avec des chicanes et des épingles. De plus, comme on se retrouve sur des motos beaucoup plus rapides, il faut prendre les bonnes trajectoires et freiner au bon moment. Il y a quatre vues différentes pour vous permettre de choisir celle qui vous convient le mieux. La vue subjective est intéressante, puisque lorsque vous penchez la moto, la ligne d'horizon s'incline. On n'est pas limité à la piste et on peut explorer un peu le décor. Il est même possible d'utiliser une paroi de montagne comme tremplin, histoire de toucher les étoiles...
Redline Racer est un jeu d'arcade avant tout, les réglages des motos ne s
pas modifiable
comme elles o
à être un peu s
il faudra être as
avec le pad ana
courses sont va
thématiques. Il
au moins trois t
tête pour gagne
phares sur les n
passages dans
ils ne brillent pa
efficacité. Si vou
dans les murs à
vous pourrez vo
rebondissant de
retrouver la bon

LES SAUTS

Comme sur une vraie moto, vous pouvez faire des roues arrière, mais, là aussi, c'est assez dangereux, quoique fun. Tout d'abord, il faut prendre une bonne ligne droite et ne pas être trop violent, sinon on se retourne... C'est surtout marrant à faire sur la ligne d'arrivée pour narguer ses adversaires. Ça peut être utile aussi pour prendre une bonne impulsion avant un saut. De toutes les manières, ça reste une bonne façon de se vautrer.

A la réception des sauts, faites attention à ne pas tourner tout de suite trop sec.

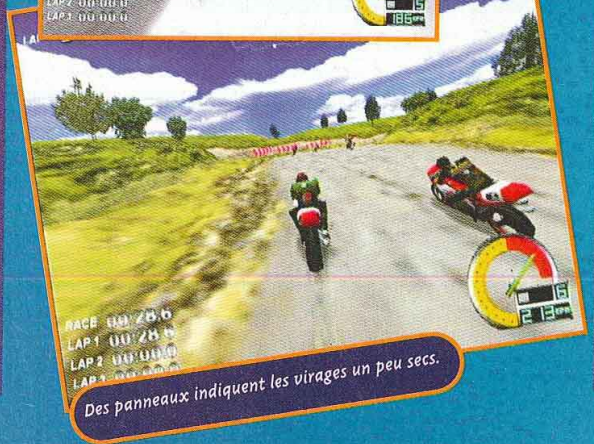
Il faut éviter les sauts trop longs. Là, je suis mal barré.



En pleine ligne droite, c'est l'idéal.

Un sacré saut !

Après la neige, voici le brouillard... Tout ce qu'il faut pour rendre la conduite difficile.



Des panneaux indiquent les virages un peu secs.

CRASH

Sans aller jusqu'à ressembler à une intégrale de Vidéo Gag, il faut avouer qu'au départ, on se plante assez souvent. Ce qui, du reste, fait perdre de précieuses secondes, le temps que le jeu remette la moto en position... plus le temps de retrouver une vitesse correcte.

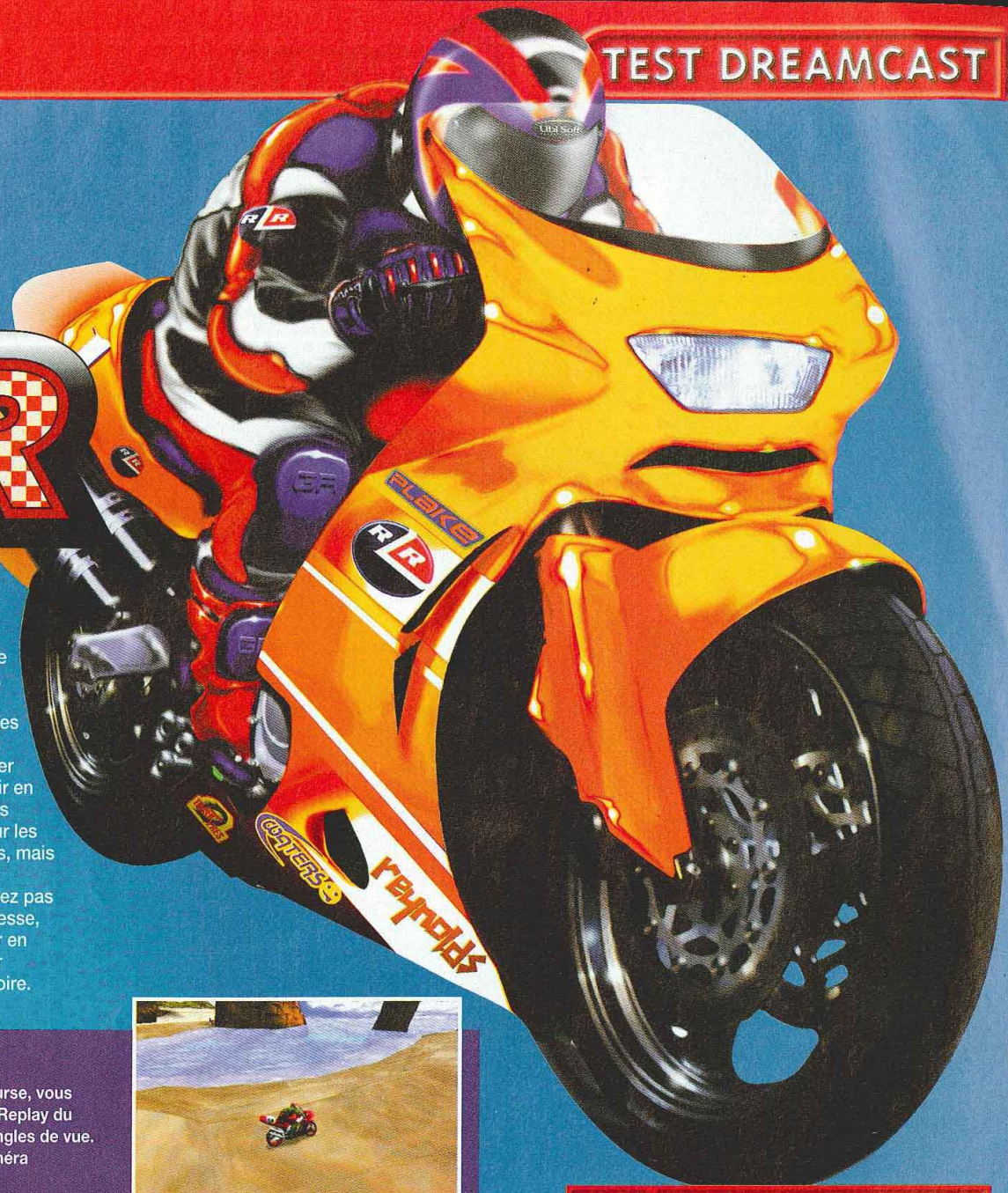
Il faut rester concentré, sinon on finit comme Cheub...

LE REP

Quand vous finire
aurez droit au tra
dernier tour, avec
Le plus sympa ét
embarquée sur la

On s'y croirait !

NE ACER



motos
es, il faut
trajectoires
ment. Il y a
tes pour
hoisir celle
mieux. La
téressante,
s penchez la
zon s'incline.
la piste et
peu le décor.
d'utiliser
gne comme
toucher les

jeu
les réglagles

e intégrale
départ, on
u reste, fait
temps que
.. plus le
rrecte.

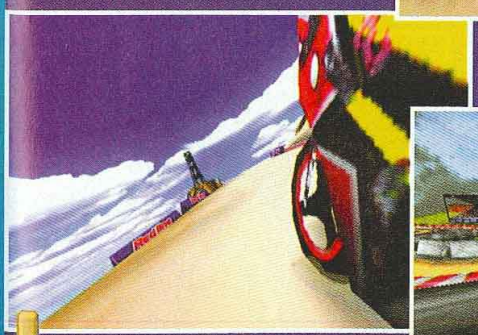
finit comme

des motos ne sont donc pas modifiables. Et comme elles ont tendance à être un peu survireuses, il faudra être assez doux avec le pad analogique. Les courses sont variées et thématiques. Il faut boucler au moins trois tours et finir en tête pour gagner. Il y a des phares sur les motos, pour les passages dans les tunnels, mais ils ne brillent pas par leur efficacité. Si vous ne foncez pas dans les murs à pleine vitesse, vous pourrez vous en tirer en rebondissant dessus pour retrouver la bonne trajectoire.

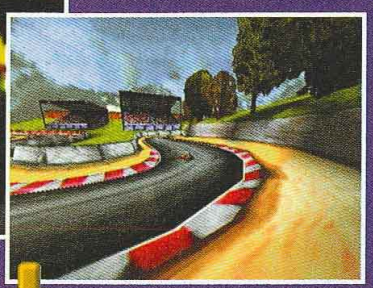
LE REPLAY

Quand vous finirez une course, vous aurez droit au traditionnel Replay du dernier tour, avec divers angles de vue. Le plus sympa étant la caméra embarquée sur la moto.

Le terrain est très accidenté.



On s'y croirait !



On voit bien le virage en épingle, qui enchaîne sur une chicane.

AVIS OUI !

La réalisation de Redline impressionne. Normal, on est sur Dreamcast. Au départ, le jeu est assez facile, mais plus on avance, moins c'est simple. C'était le cas avec Ridge Racer 3, qui paraissait si lent, et pourtant... Au fil des victoires, on récupère des motos très puissantes et les circuits deviennent plus techniques ! Même s'il manque à Redline un petit peu de fun, tout du moins pour un jeu d'arcade, il n'en reste pas moins un bon titre, prenant, et qui plaira aux amateurs de gros cubes.

PANDA

REDLINE RACER

LES CONTACTS

On peut rentrer dans les autres concurrents, mais ce n'est pas très efficace, car on ne peut pas les faire tomber, ni vraiment les envoyer dans le décor. Par contre, quand on vient de se planter, c'est très utile de se faire "pousser" par un autre concurrent. Cela permet de reprendre rapidement de la vitesse.

Il y a un plan de la piste, mais n'on a pas vraiment le temps de le regarder.

La moto laisse une trace dans la neige, bien sûr.

Une note d'humour, cette limitation de vitesse ?

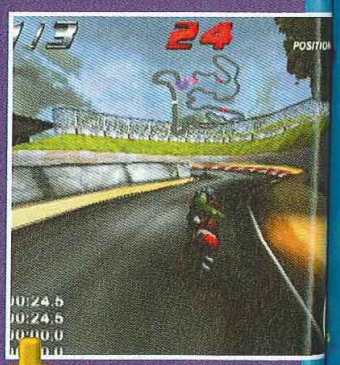
Rabattez-vous sur la corde pour lui fermer la porte.

LES TRAJECTOIRES

Les amateurs de F1 et de course en général savent à quel point les trajectoires sont importantes. Ça se vérifie à moto. Mais il faut prendre en compte le fait que l'engin penche : si l'on tourne violemment à gauche puis à droite, et si, par malheur, on perd de l'adhérence à cause d'une bosse, c'est la gamelle assurée. Il faut piloter tout en souplesse !

Les décors sont superbes et les textures, lisses et bigarrées.

On ne peut malheureusement pas faire tomber ses adversaires.



Une piste très technique, assez difficile à négocier.

Un petit accrochage, mais rien de bien grave.

Il ne faudra pas oublier de sauvegarder, car le jeu ne le fait pas automatiquement.

Rouler en vue subjective demande de la maîtrise.

LE HO PISTE

On ne reste la piste, et o rouler dans assez peu ré cela permet, de couper un en passant d Il ne faut pas du hors-piste du temps ou chicane. C'es les deux cou que cette tec efficace.

Le soleil se

AVIS NON !

Je vais être clair : Red Line Racer est un jeu sympa et techniquement parfait (rapide, fluide, aucun bogue graphique). Mais il est très fade. Habitué à des graphismes chatoyants avec Sonic, Sega Rally 2, GetBass, j'ai été énormément déçu par ce titre. Les décors sont tristes et la moto plutôt mal dessinée. Ensuite, le jeu est énormément axé arcade (dans le mauvais sens du terme). Vous slalomez entre les concurrents sans problème, vous faites des sauts hallucinants au-dessus du décor sans vous planter... Le challenge manque cruellement d'intérêt.

CHEUB

Une des deux lignes droites de ce circuit.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

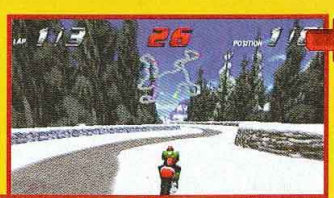
- Développeur : CRITERION
- Éditeur : IMAGINEER
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

HELP !

LE HORS-PISTE

On ne reste pas toujours sur la piste, et on peut vraiment rouler dans le décor. De façon assez peu réaliste, certes, mais cela permet, par exemple, de couper un tournant en passant dans la neige. Il ne faut pas hésiter à faire du hors-piste pour gagner du temps ou éviter une chicane. C'est surtout sur les deux courses enneigées que cette technique s'avère efficace.



En roulant un peu sur la neige, on va juste tout droit.

Prenez la corde en sortant un peu de la piste.

Le soleil se reflète sur le casque.

Les départs sont toujours un peu délicats.

PRESENTATION 70%
Rien de spécial, c'est un peu dommage pour une telle console.

GRAPHISMES 93%
Ça tape fort, comme d'habitude sur Dreamcast.

ANIMATION 92%
Rapide, fluide et sans bavure.

MUSIQUE 80%
Rien de bien original, peut mieux faire.

BRUITAGES 83%
Rien de transcendant.

DUREE DE VIE 93%
Avant de finir tous les challenges premier, il y en a pour un moment.

JOUABILITE 90%
Une maniabilité très arcade, on rentre facilement dans le jeu.

INTERET 90%

Redline Racer est un bon jeu de course, qui se révèle accrocheur si l'on prend la peine de rentrer dedans.

Mégahit

Anna Kournikova's Smash Court Tennis 2

A l'instar de Pete Sampras et de Yannick Noah, Anna Kournikova a aussi un jeu de tennis à son nom. Or, ce n'est autre que la version occidentale de Smash Court Tennis 2 de Namco.

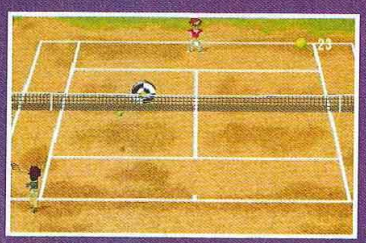
Mis à part la présence de la jeune championne russe dans la sélection des joueurs et dans l'écran-titre, le titre est resté pratiquement le même que dans sa version japonaise. Le jeu de l'oie a disparu pour laisser place à des championnats. Malgré les personnages modélisés en 3D, l'esprit est resté proche de la 2D, comme dans les bons vieux tennis sur NEC et sur Snes (au hasard, Final Match Tennis et Smash Tennis). L'absence de caméras baladeuses offre une maniabilité exemplaire et permet de se concentrer sur la tactique.

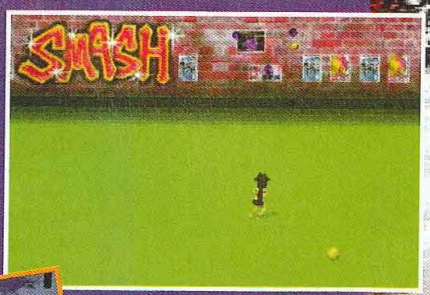
La clé de la victoire

Les quatre boutons représentent chacun un type de coup : le gros coup pour le jeu en fond de court, le petit coup pour la volée, le lob pour surprendre un adversaire collé au filet, et la grosse-pêche-spéciale-blast pour accélérer le jeu (ce dernier nécessite une petite préparation). Chaque coup est placé en

ENTRAÎNEMENT

Le mode Training propose deux options : soit un petit échauffement avec des frappes contre un mur graffé, soit un apprentissage avec un coach qui vous balance des balles selon vos désirs, afin que vous perfectionniez les coups de votre choix.

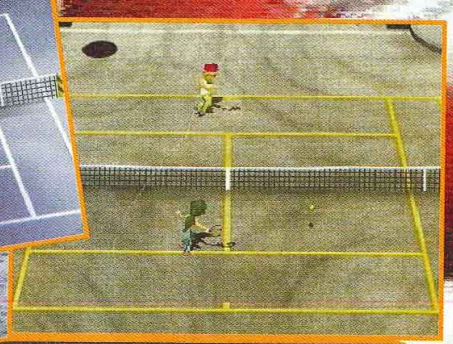




Le sponsor d'Anna Kournikova a débarqué avec la championne.

On peut jo

Un passing-shot techniquement irréprochable et imparable.



La décomposition des mouvements est impeccable.

AVIS OUI !

Le premier Smash Court Tennis avait repris brillamment le flambeau de Final Match Tennis sur NEC. Ce second épisode perpétue la tradition et conserve l'esprit ludique qui avait tant plu à l'époque. Malgré le peu d'innovations, l'amélioration est bien réelle. C'est de loin le meilleur jeu du genre, toutes consoles confondues. Il est aussi bien adapté aux débutants qu'aux champions aguerris. Alors, que ce soit pour vous initier ou pour assouvir votre soif de tennis, ruez-vous sur ce titre génialissime !

GIA

Anna en chair bientôt en p

fonction de la position du joueur sur le court. La gestion de la balle est également très précise. Ainsi, le "projectile" doit impérativement toucher la raquette pour repartir vers l'autre camp (et non les pieds ou la tête), et peut même vous assommer en cas de mauvaise position.
La clé de la victoire se trouve dans l'anticipation (pour couvrir efficacement le terrain), et dans le déséquilibre de l'adversaire (soignez votre tactique !).

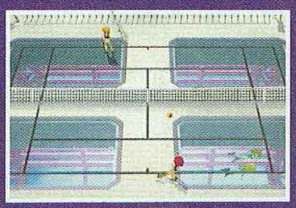
Diablement technique

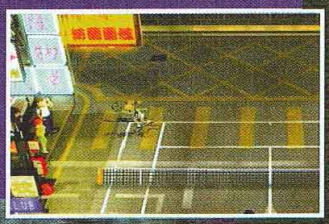
Malgré un aspect assez délirant et abordable, Smash Court Tennis 2 se révèle diablement technique, et réclame un apprentissage sérieux avant de maîtriser tous les coups. Pour finir, le rythme dynamique et l'humour très léger rendent le jeu très agréable. Avec un mode Multijoueur génial ou à deux contre deux, ce titre est certainement le plus réussi des jeux de tennis actuels.

On peut jouer à quatre avec le Multitap (en double).

SURFACES ET DÉLIRES

Les terrains complètement déjantés donnent un certain charme aux matchs de cet excellent jeu de tennis. Au-dessus d'une piscine où s'élancent des plongeurs, à Westminster en plein cœur de Londres ou encore à Hongkong au milieu des néons, le dépaysement est garanti.





Anna en chair et en os, bientôt en pixels.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : DIFFICILE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK - PAD ANALOGIQUE - MULTITAP
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 80%
Hormis la photo d'Anna Kournikova à l'écran titre, il n'y a pas grand-chose.

GRAPHISMES 85%
Les décors délirants sont bien plus beaux que ceux du premier épisode.

ANIMATION 90%
Les positions et les mouvements des persos sont presque parfaits.

MUSIQUE 60%
Pratiquement inexistante lors des matchs.

BRUITAGES 88%
Les frappes de balle sont assez réalistes. Il manque encore les cris des joueurs.

DUREE DE VIE 90%
Avec de nombreux championnats et un mode Multijoueur, la lassitude est évitée.

JOUABILITE 95%
C'est sûrement le plus réussi des jeux de tennis actuels à ce niveau.

INTERET 93%

Un second volet qui corrige les défauts du précédent. C'est LE jeu de tennis indispensable aux amoureux de cette discipline.

AVIS OUI, MAIS...

Décidément, la série des Smash Court Tennis est une vraie réussite technique. La jouabilité est toujours aussi parfaite et précise, le nombre de courts aux décors délirants est impressionnant, et les graphismes sont d'une qualité surprenante. En effet, les courts ont été modélisés en 3D, ce qui donne l'impression de voir des écrans de FF8 ! Seul défaut de ces décors : ils ne sont plus interactifs (dans le premier volet, vous pouviez heurter des éléments du décor). De plus, la version japonaise possédait un mode Aventure très sympa qui a été passé aux oubliettes...

CHEUB

Saga Frontier

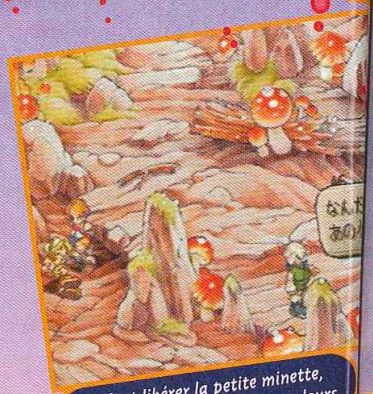
SaGa FRONTIER - II

Rappelez-vous les bons vieux RPG de la SFC – une époque où Square Soft travaillait encore comme un vrai artisan et nous mijotait de petites merveilles... avant de se diversifier (pervertir ?). Hé bien, Saga Frontier 2 fait renaître cet esprit, mais à la puissance Playstation !

Saga Frontier II est un RPG dans l'esprit de ceux que l'on pouvait voir sur Super Famicom. Les combats sont gérés en 3D, ce qui est désormais classique. On choisit dans un menu ce que vont faire les héros que l'on contrôle. Il est possible, si l'on choisit les bons coups, de les combiner pour une attaque : un premier personnage lâche son coup, et son ami vient l'aider. C'est à la fois très sympa et diablement efficace. Un second mode de combat existe lorsque vous êtes seul face à un monstre. Les options ne sont pas les mêmes, et c'est un peu plus difficile de s'y retrouver au départ. Là encore, si vous vous débrouillez bien, vous trouverez de magnifique combos – jusqu'à cent cinquante points de dégâts.

Isométrique !

Lorsque vous rassemblez votre armée , tout se passe comme dans un wargame, à ceci près que les combats se déroulent comme dans un véritable RPG. Quant au reste du jeu, c'est également de la 3D, mais isométrique, avec de beaux décors. L'histoire est intéressante, et on observe le héros depuis sa naissance avant de réellement commencer à jouer, ce qui donne un bon background au personnage. Vous devrez bien sûr remplir des quêtes, et il faudra renouveler votre équipement de temps en temps. Heureusement, vous sauvegarderez n'importe où .. Un deuxième CD accompagne le jeu, contenant notamment une démo jouable de Secret of the Mana.



Il faut libérer la petite minette, prisonnière d'une bande de voleurs.

Le souci du détail dans les décors est impressionnant.

Le héros et le boss se mettent de grands coups d'épée !

DUEL

Si vous rencontrez un monstre, vous pouvez envoyer tout le groupe, ou seulement un de vos personnages. Quand les monstres ne sont pas trop puissants, envoyez un de vos persos un peu faible pour qu'il gagne de l'expérience.

Les duels sont parfois très serrés, et il ne faut pas hésiter à se remettre de la vie (deuxième option).

Dans ce mode, le jeu zoome de manière tout à fait transparente.

AVIS OUI !

On ne peut qu'être impressionné par le graphisme des décors. Mais Saga Frontier II ne se contente pas d'en mettre plein la vue, il est également très intéressant, avec plein de choses que l'on n'a pas l'habitude de voir, comme les attaques combinées entre plusieurs persos, ou les Combos. Bien entendu, la bande son est nickel. Bref, c'est le RPG du moment. J'en veux pour preuve que Cheub l'a acheté et qu'il n'est pas prêt de revoir son jeu, du moins pas avant que je l'aie fini !

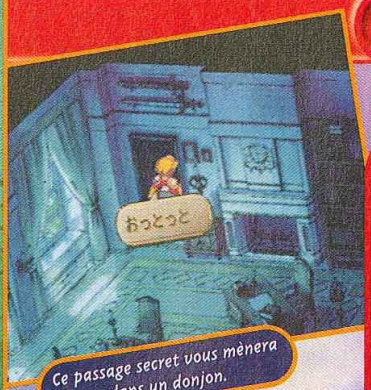
PANDA

AVIS OUI

Saga Frontier 2 c
volet, dans lequel
(et
p
G
ha
fic
pa
Le
ex
j
se combine
(comm

CHEUB

Une petite discussion avec le roi du coin.


Ce passage secret vous mènera dans un donjon.

la petite minette,
ne bande de voleurs.

Il faut bien sûr parler avec tous les personnages que vous rencontrez.

Et ce n'est pas une scène cinématique ; ça bouge !

WARGAME

La partie wargame est assez intéressante : il faut concentrer ses attaques sur un ennemi. Par exemple, vous si vous dirigez un groupe de quatre persos, même si deux attaques peuvent suffire, vous pourriez être tenté de diviser vos coups. Le problème est que si l'ennemi a l'initiative et porte ses coups avant vous, vous risquez de perdre un de vos hpmmes et de ne pouvoir tuer aucun adversaire.

On déplace ses troupes sur la carte comme dans un wargame classique.

Il faut diriger ses attaques sur un ennemi pour qu'il meure.

Deux de vos soldats en plein Combo. Le premier termine à peine son attaque, que le second vient porter son coup.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE SOFT
- Éditeur : SQUARE SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 80%
Pas grand-chose, c'est dommage.

GRAPHISMES 97%
C'est vraiment à tomber par terre ! Des décors fabuleux.

ANIMATION -
Dans un RPG, on ne peut pas vraiment d'animation...

MUSIQUE 90%
De ce côté-là, Square Soft assure toujours.

BRUITAGES 85%
Pas mal, mais sans plus.

DUREE DE VIE 93%
Ça manque de digits vocales, sinon, c'est honnête.

JOUABILITE 86%
Le japonais ne dérange pas trop, on se débrouille assez bien.

INTERET 91%

Le meilleur jeu de Square Soft depuis Final Fantasy VIII ! Un petit bijou comme on aimerait en voir plus souvent.

AVIS OUI !

Saga Frontier 2 change complètement du premier volet, dans lequel vous pouviez choisir sept héros (et donc sept scénarios), et vous propose de suivre la vie du prince Gustave. Doté de graphismes hallucinants et d'une intrigue bien ficelée, le jeu s'annonce long et passionnant.

Le système de combat est excellent : vos héros apprennent de nouveaux coups au fil du jeu, et les attaques des peuvent se combiner pour effectuer des Combos (comme dans le premier épisode).

CHEUB

r le graphisme
e se contente
galement très
ue l'on n'a pas
ues combi-
s persos, ou
ntendu, la
est nickel.
t le RPG du
J'en veux pour
e Cheub l'a
n'est pas prêt
moins pas
ni !

Mégahit

MYSTICAL NINJA 2 STARRING GOEMON

Oyez ! oyez ! Goemon est de retour ! Changeant radicalement du premier volet sur Nintendo 64, qui était un RPG, Mystical Ninja 2 vous propose un bon jeu de plates-formes mâtiné d'aventure, comme à la belle époque des 16 bits. Formidable !

Ahhh, le vrai Goemon est de retour ! Après un bref passage dans le monde du RPG en 3D (*cf.* le premier épisode sur Nintendo 64), cet ersatz de ninja revient avec ses amis comme au bon vieux temps de la Snes, avec quelques améliorations au passage. Vous dirigez Goemon et ses amis ninjas dans un monde médiéval japonais (avec un étrange mélange de hi-tech), et devez retrouver et éliminer le méchant et ses sbires qui menacent d'anéantir le monde.

Gare aux monstres

Le jeu se déroule en deux parties bien distinctes, mais qui n'ont qu'un seul but : vous faire gagner des laissez-passer pour accéder aux diverses zones du monde de Goemon 2.
Vous visiterez tout d'abord les passages de plates-formes, purement arcade, dans lesquels vous devrez atteindre la fin du niveau en prenant garde aux monstres et aux pièges qui hantent les lieux. Une fois un niveau fini, vous gagnerez un laissez-passer qui vous permettra d'accéder à de nouveaux lieux. Viennent ensuite les phases d'aventure. Elles se déroulent dans les villages, dont vous devrez explorer tous les recoins pour y trouver des personnages qui vous demanderont de remplir des missions. Certains ne voudront parler qu'à un seul de vos héros, écoutez donc bien ce qu'ils disent (la femme du deuxième village, qui aime les hommes potelés, ne parlera qu'à Ebisumaru). Ces missions sont assez diversifiées et se passent en général dans les niveaux d'arcade que vous avez déjà visités. Vous devrez, par exemple, rapporter des objets, tuer des fantômes ou faire la course. Toutes ces missions s'effectuent dans un temps limité (mais si vous échouez, vous pouvez recommencer à l'infini). Chaque mission réussie vous rapportera un laissez-passer.

Faites vos courses

Les phases d'aventure vous permettront également de faire vos courses (armure, nourriture...), de sauvegarder et de trouver de nouvelles armes ou un nouveau compagnon. En effet, vous commencez le jeu avec Goemon et Ebisumaru, ...

UNE FEMME À ABATTRE

Le côté aventure n'est pas très compliqué. Il consiste à visiter les villages de fond en comble et discuter avec tous les habitants. La seule difficulté consiste à trouver le bon interlocuteur. Certains villageois vous demanderont de remplir des missions qui, une fois réussies, vous rapporteront un laisser-passez indispensable.

Dans une petite maison du deuxième village, une femme bien étrange agressera Ebisumaru.

Elle lui proposera de faire la course dans l'un des niveaux de plates-formes.

Pour espérer gagner, vous devez l'empêcher d'avancer. Pour ce faire, frappez-la lorsqu'elle vous rattrape !

Notez les noms plutôt débiles...

Les niveaux de plates-formes sont de véritables casse-tête. Ici, vous devez effectuer des sauts millimétrés, tout en évitant les tirs du boss...

AVIS OUI !

Quel plaisir de jouer à cet épisode de Goemon ! La réalisation est parfaite : les graphismes sont très sympas, la musique entraînante et la maniabilité plutôt bonne. De plus, la traduction en français nous permet d'apprécier l'humour délirant du jeu. Le système de missions de la phase aventure est très réussi. Les phases de plates-formes vous permettront de mettre votre habileté à l'épreuve dans une ambiance toujours aussi loufoque (il suffit de voir les monstres pour comprendre). Et si vous jouez à deux, c'est le délire garanti !

CHEUB

AVIS

Le ninja lui un form a

GIA

2D OU 3D ?

Bien que ce Goemon 2 ne soit pas en 3D "complète", comme le premier épisode, tous les éléments sont en 3D.

La subtilité tient au fait qu'il n'y a qu'une seule caméra, qui suit votre héros de côté, donnant l'impression de jouer à un jeu en 2D.

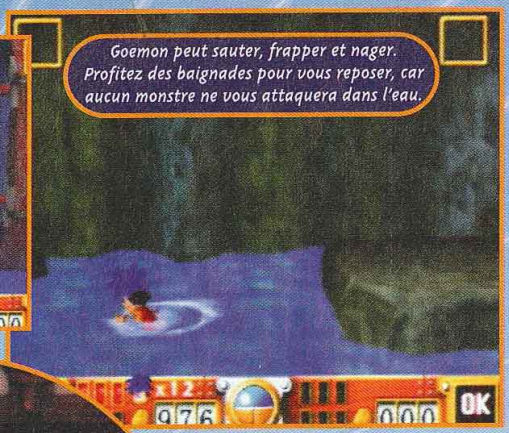
Ces plates-formes se balancent à des rythmes différents. A vous de sauter au bon moment si vous ne voulez pas recommencer le niveau.

Encore un élément en "vraie" 3D : une roue à aube. Vous devrez la franchir en sautant de planchette en planchette, en évitant de louper la marche...

Les villages sont aussi en 3D. Vous vous déplacez dans toutes les directions (vers le fond ou vers l'avant de l'écran) en rencontrant parfois des embranchements.

Un petit effet sympa dans ce tunnel. Vous êtes

Goemon peut sauter, frapper et nager. Profitez des baignades pour vous reposer, car aucun monstre ne vous attaquera dans l'eau.

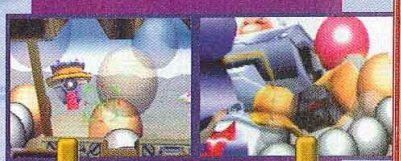


En mode 2 joueurs, le jeu prend une autre dimension. L'entraide est le maître mot. Une fois juché sur les épaules de votre ami, vous décuplez la puissance de vos armes.

LES ROBOTS ATTAQUENT !

A un certain point de l'aventure, votre ami le professeur Wiseman vous donnera un robot. Ce dernier vous permettra d'atteindre de nouvelles parties du monde, et vous aidera à vaincre certains boss en se transformant en "mecca".

Ce robot à l'allure efféminée est le premier boss.. Ne baissez pas votre garde, car il est redoutable. Le chiffre en haut de l'écran correspond à son énergie.

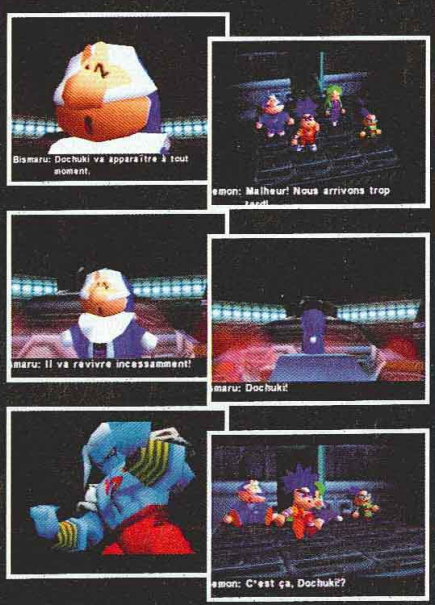


Vous pourrez effectuer des coups normaux, des enchaînements et même des coups spéciaux comme cette myriade de coups de poing.

Ce laser est très puissant. Armez-le au bon moment, car s'il tarde à se déclencher, votre ennemi aura bougé entre-temps.

CINÉMATIQUES

Graphiquement très sympas, bourrées d'humour et surtout d'une durée impressionnante, les scènes cinématiques sont impressionnantes. On se croirait au cinéma !



AVIS OUI, MAIS...

Le ninja le plus fou revient ! Le retour aux sources lui réussit plutôt bien. Le jeu retrouve un peu son esprit original de jeu de plates-formes. De plus, la réalisation est au top, avec des effets 3D à la hauteur.

Mon seul petit regret, c'est le changement de personnages. On est obligé d'aller au salon de thé pour changer, à la place d'un simple bouton dans le précédent épisode. Enfin, Mystical Ninja 2 est un peu trop facile à mon goût. La durée de vie n'est pas vraiment très longue, mais beaucoup de joueurs pourront s'éclater avec.

GIA

MYSTICAL NINJA 2 STARRING GOEMON

DES MONSTRES GROTESQUES

Les vilains monstres qui peuplent les niveaux de Mystical Ninja sont enquiquinants. Non seulement ils sont particulièrement grotesques, mais en plus, ils ne font rien qu'à vous embêter ! Sortis tout droit des comptines japonaises, parasols vivants, poulpes volants et autres fantômes discourtois n'auront de cesse de vous pourrir la vie ...

Ces fantômes verts n'apparaissent que la nuit. En effet, le cycle jour-nuit est pris en compte, et les monstres changent en conséquence.

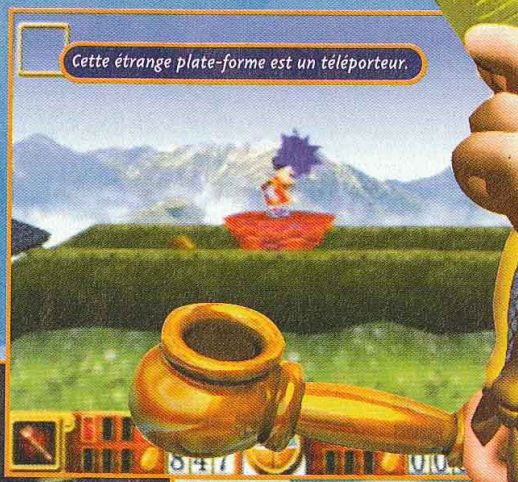
Ce parasol vivant est l'un des monstres classiques du folklore japonais. Un bon coup lui fera regretter de vous avoir attaqué.

Les poulpes qui vous crachent leur encre à la figure sont fourbes. Ils vous attaquent quand vous effectuez des sauts périlleux, et s'enfuient sans demander leur reste.

... puis vous rencontrerez Sasuke et Yae au fil de vos pérégrinations. Chaque héros possède ses caractéristiques propres (arme principale, saut plus ou moins important) et se révélera obligatoire pour passer certains niveaux.

Un ami, deux pads

Si vous avez un ami et deux pads, vous pourrez choisir le mode deux joueurs, dans lequel chacun dirige son héros. Les deux joueurs déplacent leur personnage sur le même écran, ce qui peut poser quelques problèmes si l'un des joueurs est plus lent que l'autre (il bloquera le scrolling), mais cela permet de découvrir un autre aspect de l'aventure. A deux, les personnages peuvent s'entraider, comme par exemple grimper l'un sur l'autre pour sauter plus haut. Seul ou à deux, vous devriez passer de bons moments !



Cette étrange plate-forme est un téléporteur.

Les quatre héros au complet. Vous commencerez le jeu avec Goemon et Ebisumaru, puis vous récupérerez Sasuke dans le premier village et Yae dans le deuxième.

SPÉCIAL TRICHE

Pour tous ceux qui auraient des petits problèmes pour avancer, voici une astuce qui vaut son pesant de cacahuètes. On pourrait même la qualifier de grosse tricherie, mais bon, c'est pour la bonne cause... Pour la réaliser, vous devez avoir au moins 80 pièces. Ensuite, allez dans l'épicerie du premier village et achetez le plus de pommes possible. Chaque pomme regonfle votre énergie, mais surtout, vous donne une vie.

Une fois que vous avez tout acheté, allez sauvegarder. Ensuite, faites Reset, chargez votre partie et... miracle ! Vous avez 100 pièces ! Foncez acheter une nouvelle pomme, et renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous ayez une indigestion... Vous obtiendrez ainsi des tonnes de vies.

Achetez a... que vous le pouv... village.

Allez ensuit... l'auberge, puis rec...

Voilà, vous... Vous pouvez retou... nouvelle pomme.

La carte du monde

Dans l'auberge, vous pourrez dormir.

Ce personnage n'est visible que la nuit, dans le puits du premier village. Il vous donnera un laissez-passer.

Achetez autant de pommes que vous le pouvez dans le premier village.

Allez ensuite sauvegarder à l'auberge, puis rechargez votre partie.

Voilà, vous avez 100 pièces. Vous pouvez retourner acheter une nouvelle pomme.

Les armures sont très efficaces. Elles vous protégeront en vous octroyant des points de vie supplémentaire (les barres bleues en bas à gauche de l'écran).

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE/PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 92%

Une excellente cinématique vous plonge d'entrée dans l'ambiance.

GRAPHISMES 93%

Colorés et rigolos à souhait. Oubliez le vieux brouillard de la N64.

ANIMATION 92%

Parfaite. Aucun ralentissement, même contre les boss et leur tonne d'effets.

MUSIQUE 93%

Les thèmes classiques de Goemon, avec en prime quelques améliorations.

BRUITAGES 94%

Très biens réalisés. Les voix des héros, en japonais, sont d'une qualité parfaite.

DUREE DE VIE 88%

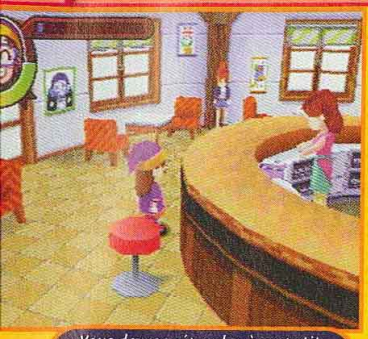
Respectable. Difficulté progressive. Les missions cachées vous occuperont.

JOUABILITE 83%

Correcte. Mais certains niveaux sont de vrais casse-tête. Armez-vous de patience.

INTERET 90%

Les nostalgiques des Goemon sur Snes seront aux anges avec ce magnifique jeu d'aventure et de plates-formes.



Vous devrez répondre à un petit quizz. Rien de bien difficile.

AVIS OUI, MAIS...

En règle générale, j'ai tendance à me méfier des productions de Bandai... Cette fois-ci, force est de reconnaître que j'ai été agréablement surpris par la très bonne réalisation et les graphismes très mignons, dans l'esprit de Tail Concerto. En plus, ce Dr Slump n'est pas prise de tête. Certes, le principe est un peu simple, et ce jeu s'adresse surtout à un public de jeunes Japonais. Alors, si vous aimez le manga et l'humour nippon, ce titre vous plaira. Mais si vous êtes amateur de RPG pur et dur, ce n'est pas la peine de vous y risquer.

PANDA

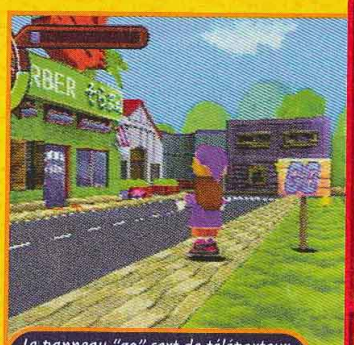
DR SLUMP

Dr Slump est un manga à succès qui a fait un carton incroyable au Japon. C'est avec lui qu'Akira Toriyama, le créateur de Dragon Ball, est devenu célèbre !

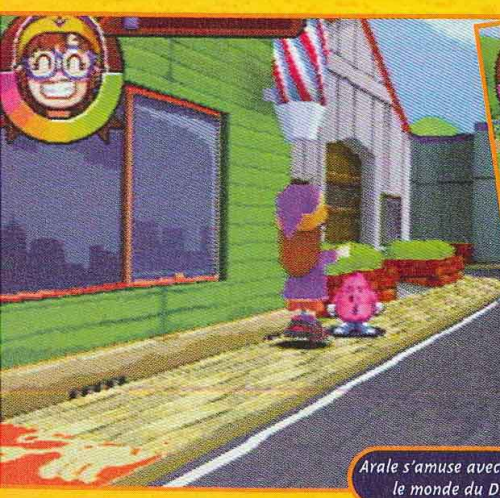
Arale retrouve ses camarades près du café.

Adapté du manga "Dr Slump", édité en France par Glénat et diffusé sur TF1, le jeu sort maintenant sur Playstation. Bandai a sans doute réutilisé le moteur de Tail Concerto, car les deux titres se ressemblent beaucoup. On retrouve l'histoire du manga, dont il reprend l'histoire. Vous revivrez donc les aventures d'Arale, la petite robot à la force surhumaine. Attendez-vous à de l'humour typiquement japonais, donc un peu scato-logique, puisqu'il faudra ramasser des crottes violettes.

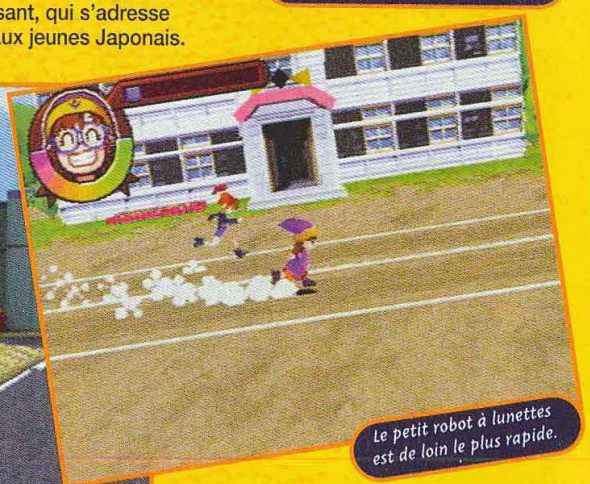
Dr Slump est une sorte d'action RPG en 3D, assez simple et très enfantin. Ce qui fait que malgré les textes en japonais, le jeu reste très accessible.
Arale apprend de nouveaux mouvements au fur et à mesure qu'elle progresse. Elle pourra courir, frapper, sauter, ramper... Une vraie petite Lara Croft !
Il y a des petites épreuves rigolotes, les dialogues sont simples, et les énigmes ne posent pas de problème. Bref, on se balade tranquillement. Un jeu reposant, qui s'adresse surtout aux jeunes Japonais.



Le panneau "go" sert de téléporteur pour se déplacer.



Arale s'amuse avec une crotte... On est dans le monde du Dr Slump, après tout !



Le petit robot à lunettes est de loin le plus rapide.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : BANDAI
- Éditeur : BANDAI
- 1 JOUEUR
- ACTION/RPG 3D
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	Rien d'inoubliable, mais ce n'est pas trop mal.	80%
GRAPHISMES	De belles couleurs et un monde en 3D assez détaillé.	88%
ANIMATION	L'animation est fluide et suffisamment rapide.	85%
MUSIQUE	Les musiques sont un peu effacées, mais entraînantes.	84%
BRUITAGES	Quelques digits audio assez marrantes.	85%
DUREE DE VIE	Un jeu pas très long, mais de quoi passer un bon moment.	85%
JOUABILITE	C'est tranquille, on se balade sans problème dans le jeu.	87%

INTERET 84%

Un jeu assez enfantin, mais bien réalisé et qui se laisse jouer avec plaisir.

Mystic Ark

A chaque fois qu'Enix sort un nouveau jeu, on retient son souffle, d'autant que cela n'arrive pas souvent. Mais cette fois encore, ce ne sera ni un Dragon Quest, ni un chef-d'œuvre.

Mystic Ark est un jeu d'action/aventure tout en 3D (personnages et décors). Pas de sexisme, vous pouvez incarner un garçon ou une fille. Une sorte d'épouvantail vous explique les commandes et vous guide un peu. Cela résume assez bien l'ambiance du jeu, qui est parfois très colorée, parfois un peu glauque. C'est du reste cette ambiance si particulière qui fait son charme. Sinon, les bases classiques du jeu d'aventure sont respectées, avec des énigmes à résoudre et des objets à déplacer ou bien à actionner...

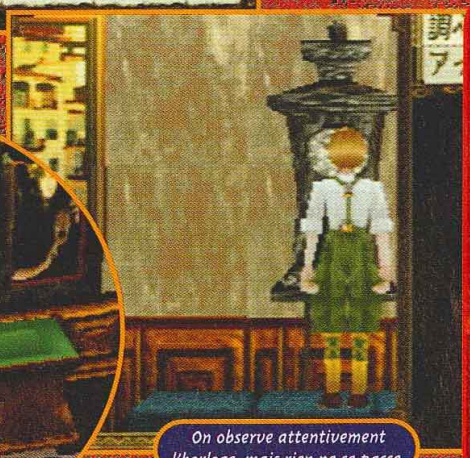
On dirait le héros de l'Etrange Noël de Monsieur Jack.

Dans le coin à gauche de l'écran, le buste qui vous permet de sauvegarder.

Simple et original

Il faut de temps à autre observer les objets insolites (un menu type Digital Comics est là pour ça). Le héros peut faire des pas de côté, donner des coups de poing et courir. Les combats sont assez simples et se livrent sans mal. Mystic Ark est un jeu déroutant, car vraiment original dans sa conception graphique. On regrette tout de même qu'Enix ne se soit pas un peu plus appliqué.

Une petite énigme : il faut déplacer les vases pour que leur couleur coïncide avec celle des socles.



On observe attentivement l'horloge, mais rien ne se passe.

Mais que faut-il donc faire dans cette salle ?

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : ENIX
- Editeur : ENIX
- 1 JOUEUR
- ACTION/AVENTURE 3D
- Sauvegarde : -
- Compatible : -

PRESENTATION 80%
Rien de spécial, c'est sobre comme Cheub.

GRAPHISMES 75%
Simples mais très typés.

ANIMATION 70%
Le héros est un peu pataud, mais on s'y fait.

MUSIQUE 78%
On ne la remarque pas.

BRUITAGES 75%
Ils sont assez peu nombreux.

DUREE DE VIE 88%
Il y a de quoi s'amuser un bon petit moment.

JOUABILITE 85%
Quelques petites énigmes sympas, rien de trop compliqué.

INTERET 75%
L'ambiance est assez spéciale et la réalisation très mitigée ; bref, un jeu très moyen.

AVIS OUI, MAIS...

Une ambiance sympa dans un monde un peu bizarre... Malheureusement, la réalisation technique est franchement approximative. Certes, les graphismes en 3D sont pas mal, mais beaucoup trop simples à mon goût. L'animation et la maniabilité quant à elles ne sont pas fantastiques. Dommage, car on accroche plutôt bien à l'histoire, et le mélange avec les phases de combat est assez réussi. Au final, on a droit à un jeu qui pêche trop par sa réalisation pour être un bon choix. Une curiosité, plutôt qu'autre chose.

PANDA

Dance Dance Revolution

Le genre musical est devenu le nouveau cheval de bataille de Konami. Après Beatmania, et Pop'n Music, c'est au tour de Dance Dance Revolution d'être adapté sur console.

Après moult passages dans des émissions de télé à grande écoute, Dance Dance Revolution avait attisé la curiosité des badauds. Convertir cette borne d'arcade sur Playstation relevait donc du défi. Le but du jeu est d'enchaîner les pas de danse indiqués à l'écran. Pour l'occasion, Konami nous déroule le tapis, à la place du pad, pour satisfaire nos jambes en mal d'exercice, exactement comme en arcade (sauf que le tapis pour Playstation est pliable...).

Place à la fête

Une fois l'attirail installé sur une surface plane, place à la fête ! Il suffit de poser son pied – sans les chaussures pour ne pas abîmer ce bel accessoire – sur les touches dessinées. Le principe est archi simple : des tas de flèches défilent verticalement à l'écran. Il faut appuyer au bon moment sur la bonne direction. Si vous êtes trop mauvais, la foule vous hue. Quand la jauge mesurant votre performance est vide, vous avez perdu. On commence par des pas simples, avec un rythme cadencé de façon modérée. Plus on progresse, plus cela devient complexe. Il faut alors bien connaître la chorégraphie pour enchaîner logiquement les pas. Heureusement, dès que vous débloquez une nouvelle musique, elle devient disponible en mode Training. A la fin de chaque danse, une note vous est attribuée. Sur console, un mode Arrange, des persos cachés et plein de petits modes secrets viennent à la rescousse de la durée de vie. Attention, le jeu ne fonctionne que sur console japonaise non trafiquée (même avec l'aide d'un Action Replay, il est impossible de le faire tourner sur une console officielle).

Quand vous finissez le jeu, de nouvelles danses apparaissent.

Le joueur 1 incarne le Noir façon Jackson Five. Le joueur 2 incarne la blondasse allumeuse.

Un titre qui fait peur, à lui tout seul...

A ce stade, ce sont des claquettes...

LE TAPIS MAGIQUE !

Grande première dans l'histoire de la Playstation : Konami sort DDR avec un tapis pour profiter au maximum de ce jeu étonnant. Pliable, flexible, il suffit de le poser au sol et de le brancher à la place du pad. Cerise sur le gâteau, ce tapis est aussi compatible avec Bust a Move 2 (Bust a Groove 2 en France).

AVIS OUI !

Après avoir fait quelques pas sur la borne d'arcade de Konami, l'impatience me rongeait dès l'annonce de la sortie du jeu sur Playstation. DDR est vraiment prenant, et en plus, le tapis est de très bonne facture. Le jeu s'est même trouvé en rupture de stock. Il paraît que les filles l'adorent, car on peut faire du stretching en même temps pour garder la ligne ! Par contre, à un certain niveau, il devient très fatigant. En tout cas, chapeau à Konami ! J'espère qu'ils feront le même coup pour Guitar Freaks et Drum Mania !

GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- DANSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK TAPIS

PRESENTATION	80%
Des spots et des flashs, comme en boîte. Pas bien passionnant !	
GRAPHISMES	60%
Persos psychés, épileptiques, et assez grossiers !	
ANIMATION	90%
Pas de défaut et temps de chargement corrects.	
MUSIQUE	85%
Très inégale. La pop japonaise côtoie des titres funk et hip-hop.	
BRUITAGES	90%
Digits marrantes et explicites. Il manque le bruit des pas.	
DUREE DE VIE	92%
Les enchaînements de pas sont de plus en plus compliqués.	
JOUABILITE	95%
Simple mais déroutant. Facile au pad, plus fun avec le tapis.	

INTERET — **91%**

... et 50% pour ceux qui détestent bouger. Une idée simple, pour un jeu diabolique.

PUBLICATION JUDICIAIRE

Monsieur POTERSZMAN Vincent a été condamné le 12 janvier 1999 par le Tribunal Correctionnel de Strasbourg.

PAR CES MOTIFS

Appliquant les dispositions des articles 132-29 et 132-30 du Codé Pénal, 462, 418 du Code de Procédure Pénale.

Statuant publiquement, par jugement contradictoire et en prémier ressort ;

SUR L'ACTION PUBLIQUE

CONSTATE l'extinction de l'action publique au titre du délit douanier

Déclare POTERSZMAN Vincent COUPABLE de

CONTREFACON PAR EDITION OU REPRODUCTION D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR

le condamne :

UNE PEINE D'AMENDE DE 10.000 (DIX MILLE) FRANCS

Dit que le prévenu n'ayant pas été déjà condamné au cours des cinq années précédant les faits pour crime ou délit de droit commun soit à une peine criminelle, soit à une peine d'emprisonnement il y a lieu de lui accorder le bénéfice des dispositions des articles 132-29 et suivants du code pénal ;

Dit qu'il sera sursis à l'exécution de la peine d'amende qui vient d'être prononcée à son encontre ;

Le Président a averti le condamné, que s'il commet une nouvelle infraction, il pourra faire l'objet d'une nouvelle condamnation qui sera susceptible d'entraîner l'exécution de la première condamnation sans confusion avec la seconde et qu'il encourra les peines de la récidive dans les termes des articles 132-8 à 132-16 du code pénal ;

La présente décision est assujettie à un droit fixe de procédure d'un montant de six cent francs (600 Frs) dont est redevable chaque condamné.

SUR L'ACTION CIVILE

Reçoit LA SOCIETE SONY COMPUTER ENTERTAINEMENT FRANCE en sa constitution de partie civile ;

Déclare le prévenu seul et entièrement responsable, et tenu de réparer l'entier préjudice

Condamne POTERSZMAN Vincent à payer à la partie civile :

- la somme de 30.000 (trente mille) francs à titre de dommages et intérêts ;
- la somme de 7.000 (sept mille) francs en application des dispositions de l'article 475-1 du Code de Procédure Pénale

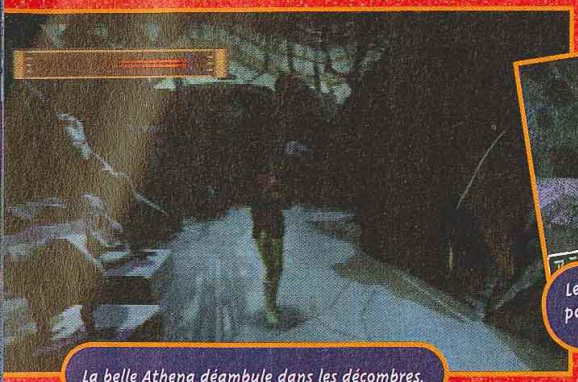
Ordonne la publication du présent jugement par extraits dans les journaux suivants :

- PLAYSATION MAGAZINE
- CONSOLES +
- PLAYMAG
- TOTAL PLAY

Condamne le prévenu aux dépens de l'action civile.

Déclare la présence de l'avocat de la partie civile effective et utile aux débats.

En foi de quoi le présent jugement a été signé par le Président et le Greffier



La belle Athena déambule dans les décombres.

Les personnages ne sont pas texturés, mais l'effet reste très sympa.

Le point de sauvegarde est en haut à gauche.

Athena

Quand il appris qu'Athena, un RPG avec l'une des héroïnes de King of Fighters, allait sortir sur Playstation, le Panda en a fait sous lui d'impatience. Ce qui est sûr, c'est qu'on est à des années-lumière de Samouraï Shodown RPG !

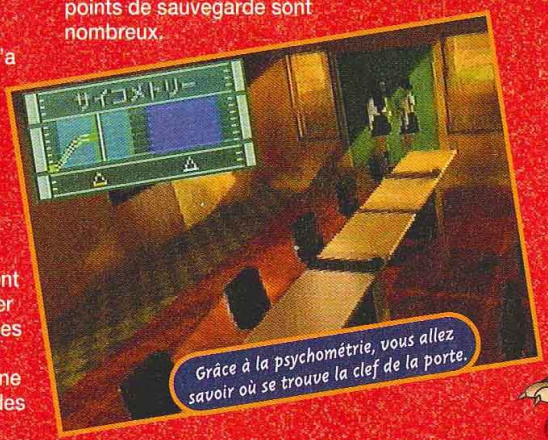
Athena est un RPG identique dans sa réalisation graphique à des jeux comme Resident Evil ou Parasite Eve. Les décors sont en 3D, avec des écrans fixes, ce qui évite tout problème de caméra. L'histoire se passe dans le futur, et n'a aucun rapport avec la saga des KoF, sinon l'héroïne, Athena, une lycéenne ordinaire.

Pouvoirs psychiques

Au fur et à mesure que le scénario se déroule, Athena se découvre des pouvoirs psychiques : la psychométrie, qui lui permet de savoir ce qu'a "vu" un objet ; la télépathie, très utile pour récupérer des informations ; la télékinésie, qui servira par exemple à pousser les caisses d'une salle et à se débloquer. Il faut bien sûr dialoguer avec tous les personnages que vous rencontrez. Il n'y a pas vraiment de combats, mais il faut cliquer au bon moment pour utiliser ses pouvoirs ; si vous ratez, vous perdez un peu d'énergie, et il ne vous reste plus qu'à manger des chips pour regagner de la vie.

Une particularité de ce jeu, qui risque d'en dérouter plus d'un, c'est qu'il faut obligatoirement aller dans le menu des items pour utiliser un objet. Si vous cliquez sur une porte, elle ne s'ouvrira pas, même si vous avez la clef ; il faudra aller dans le menu des items, sélectionner la clef, et l'utiliser sur la serrure. C'est un peu fastidieux, mais on s'y fait. Une carte dans le menu des options vous permet de vous repérer lorsque vous êtes un peu perdu. Heureusement, les points de sauvegarde sont nombreux.

Il faut soulever toutes ces caisses par télékinésie pour ouvrir un passage

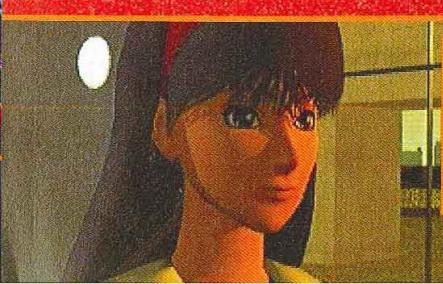


Grâce à la psychométrie, vous allez savoir où se trouve la clef de la porte.

AVIS OUI !

Je vais être clair : on ne retrouve dans Athena rien de KoF, sinon Athena elle-même. Il s'agit ici d'une bonne histoire de science-fiction, servie par une excellente réalisation. Le système de pouvoirs psychiques est très original, et les graphismes, vraiment beaux, avec une 3D très propre. Il y a beaucoup de scènes cinématiques qui viennent illustrer l'action. Bref, tout ce qui faut pour faire un hit. Un jeu qui plaira à coup sûr aux amateurs de RPG, et peut être même aux autres.

PANDA



ena

gauche.

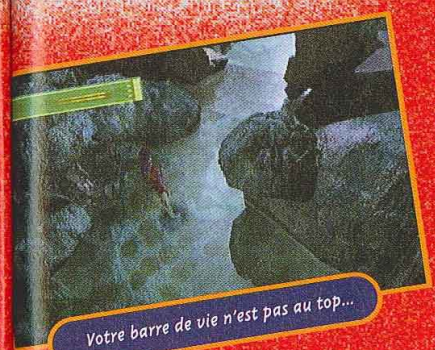
Il faut appuyer quand le signal se trouve dans la zone bleue.

AVIS OUI !

En général, je préfère de loin les RPG aux jeux d'aventure. Mais Athena est une exception exemplaire. Sa réalisation excellente (ambiance sonore parfaite, 3D magnifique, scènes cinématiques à foison...) et son intrigue étrange à souhait défient la critique.
Seul problème : la maniabilité très moyenne. Il faut quelques bonnes minutes avant de pouvoir se déplacer correctement... Mais passé ce stade, on entre à fond dans l'aventure. Et quand on sait que le jeu tient sur trois CD...
A réserver aux puristes.

CHEUB

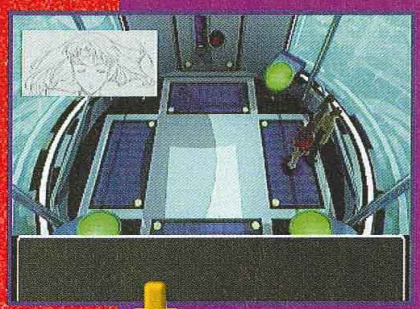
es par sage



Votre barre de vie n'est pas au top...

POUVOIRS PSYCHIQUES

Dans de nombreux mangas, on rencontre des héros possédant des pouvoirs magiques ou psychiques. Ici, Athena en possède un bon paquet qui se révéleront tout au long du jeu.



Vous utilisez la télépathie sur un des passants.

Athena apprend un nouveau pouvoir.

Il est important de parler à tout le monde.

thena rien
t ici d'une
par une
uvoirs
al, et les
aux, avec
ll y a
ènes
ui
r l'action.
faut pour
ui plaira à
s de RPG,
autres.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : SNK
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : PAS MAL

PRESENTATION 90%
Une très longue scène cinématique qui bouffe une bonne partie du premier CD !

GRAPHISMES 93%
Une 3D de très bonne qualité, avec des couleurs pas trop tramées.

ANIMATION 86%
Les mouvements d'Athena sont très bien décomposés.

MUSIQUE 88%
Peu variée, mais de bonne qualité.

BRUITAGES 84%
Assez peu nombreux, mais pas mal.

DUREE DE VIE 89%
Les trois CD vous garderaont en haleine quelques bonnes heures.

JOUABILITE 89%
Un jeu assez facile. On avance pépère, il n'y a pas de grosses galères.

INTERET 90%

Athena est une très bonne surprise, à la fois par la qualité du jeu, par sa réalisation, mais aussi par son originalité. A essayer.

CYBER ORG

Square continue de se diversifier pour aborder un terrain sur lequel on ne l'attendait vraiment pas : l'action 3D. A vous de découvrir ce jeu à l'ambiance futuriste.

Cyber Org est un jeu d'action en 3D qui se passe dans un monde futuriste. Vous êtes un aventurier qui avance dans les couloirs d'un vaisseau spatial. Il faut nettoyer tout ça, et détruire de-ci de-là quelques générateurs. Souvent, vous êtes enfermé dans des salles où vous devez éliminer tous les monstres et actionner un interrupteur pour en sortir.
Fort heureusement, un plan du niveau se dessine au fur et à mesure que vous progressez, ce qui évite de tourner en rond. Un téléporteur vous permettra de passer au stage suivant. En plus de ses poings, votre héros possède une mitrailleuse qu'il peut locker sur ses ennemis.
Le problème, c'est qu'elle consomme de l'énergie dont vous aurez besoin pour utiliser le camouflage qui rend invisible.

Un boss énorme

Vous ramassez pas mal d'options différentes qui boostent votre défense ou votre attaque (à noter, la possibilité de mélanger deux items). On peut changer l'angle de vue et le zoom, ce qui est parfois nécessaire. Vos équipiers vous enverront des "emails" pour vous aider. Enfin, de temps en temps, un boss énorme viendra vous bloquer la route.

Un passage de plates-formes délicat.

Les munitions sont limitées. Ne soyez donc pas trop bourrin !

Lorsque vous allez vite, vous pétez le feu.

En fin de Combo, une belle étoile lumineuse apparaît.

Comme dans Metal Gear, il y a un camouflage qui vous rend invisible.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : FUZZBOX
- Editeur : SQUARE SOFT
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 87%
Assez sympa. Scènes de jeu et images de synthèse.

GRAPHISMES 85%
Les décors manquent de finesse et de variété.

ANIMATION 88%
Rapide et fluide. Les mouvements sont mal décomposés.

MUSIQUE 89%
De bons thèmes, un peu "hardos" sur les bords.

BRUITAGES 82%
Tout cela manque cruellement de digits audio.

DUREE DE VIE 86%
Ce jeu accrocheur vous tiendra en haleine un bon moment.

JOUABILITE 88%
Les caméras ne sont pas parfaites, mais ça fonctionne.

INTERET 83%
On est d'abord un peu déçu. Mais on découvre ensuite des qualités à ce petit jeu assez sympa.

AVIS OUI !

Au premier abord, j'ai été déçu par Cyber Org – il est vrai que j'attends toujours beaucoup de Square. Du reste, est-ce bien Square Japon qui a développé ce jeu, et pas une filiale aux USA ? Il faut dire que la réalisation est assez moyenne.
Mais, une fois rentré dans le jeu, on accroche : le scénario est plutôt original et mélange les genres. On y trouve de l'action, de la baston, avec une petite dose de RPG. Bref, un jeu sans prétention qui se révélera sympa. Mais ce n'est certainement pas un hit.

PANDA

(c) 1998 NAMCO LTD., All rights reserved

*1er mois : du 26 mai au

CONCOURS

EXCLUSIF !
en direct du Japon

RIDGE RACER TYPE 4

CONSOLES + 94%

"Ridge Racer Type 4 est de très loin la plus belle course de voitures sur PlayStation, avec 320 véhicules disponibles et 15 musiques d'enfer"

MONTRE RIDGE RACER TYPE 4 :

MARQUE : " SEIKO ", LIGNE " ALBA " MONTRE DIGITALE / AIGUILLES (HEURE, MINUTE, SECONDE) 5 BOUTONS DE FONCTIONS CORPS MÉTAL ET BRACELET PLASTIQUE SOUPLE ÉTANCHE JUSQU'À 10 BARS FONCTIONS : CALENDRIER, CHRONOMÈTRE AVEC FONCTION DE COMPARAISON DU TEMPS PAR TOUR (COURSE), MÉMORISATION DE TEMPS, TINER ALARME : 5 ALARMES PEUVENT ÊTRE RÉGLÉES AU COURS D'UNE JOURNÉE. ELLES SONT GÉRÉES INDÉPENDAMMENT LES UNES DES AUTRES LUMIÈRE (CADRANT DIGITAL) ET ÉLECTROLUMINESCENCE POUR LA PARTIE AIGUILLE.

02,38'08" 34
01,22'37" 05
01,04'27" 95
00,25'43" 62
00,17'30" 26
00,10'38" 42
00,07'22" 37
00,05'60" 72
00,04'53" 82

TOUS LES MOIS*

les 50 meilleurs scores gagnent :

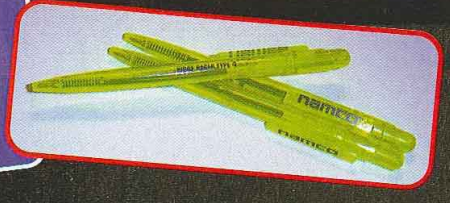
1er prix :
1 montre Seiko/Ridge Racer Type 4
+ 1 pendentif Lizard
+ 1 Stylo Ridge Racer Type 4

du 2e au 5e prix :
1 pendentif Lizard
+ 1 Stylo Ridge Racer Type 4

du 6e au 50e :
1 Stylo Ridge Racer Type 4

COMMENT PRENDRE UNE BELLE PHOTO ?

- ÉTEIGNEZ TOUTES LES LUMIÈRES,
- PLACEZ VOUS À 1 MÈTRE DE L'ÉCRAN ENVIRON,
- N'UTILISEZ PAS DE FLASH.
- N'ENVOYEZ NI CARTOUCHE MÉMOIRE, NI K7 VIDÉO. SEULES LES PHOTOS SERONT PRISES EN COMPTE !



Comment participer ?

- Effectuez le meilleur temps au tour sur la course "Helter Skelter" avec la voiture de votre choix***.
- Prenez une photo d'écran de votre temps dans le tableau des scores (lap records).
- Envoyez-la avec vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse) avant la date limite** à :

Consoles + / Concours
Ridge Racer Type 4
150 rue Galliéni
92514 Boulogne cedex

* 1er mois : du 26 mai au 22 juin 1999 - 2e mois : du 23 juin au 27 juillet 1999 - 3e mois : du 28 juillet au 25 août 1999 - ** le cachet de la poste faisant foi. - *** Sur jeu version Pal seulement.

Mégahit

LES PIEDS DANS L'EAU !

Huit stages plus beaux les uns que les autres sont disponibles. A vous de trouver les coins où les bass traînent. Suivant les conditions météorologiques et la profondeur de l'eau, il vous faudra choisir le bon leurre. Par exemple, le "popper" fait des ravages par temps de pluie et dans les eaux peu profondes ; en revanche, dans les eaux profondes et sombres, on choisira plutôt un leurre très coloré et assez lourd, qui coule rapidement : le "vibration" ou le "spinner bait". Autre chose bonne à savoir sur les black bass, ou bass à grande bouche (c'est le nom français des ces percidés) : ils aiment beaucoup les amas de bois au fond de l'eau, les piles de pont ou encore les dessous de pontons. Avec tous ces précieux renseignements que mes nombreuses années de pêche m'ont permis de récolter, vous devriez faire un carton...

Admirez le rendu des arbres : on s'y croirait. Si vous n'obtenez pas rapidement de résultat, allez faire un tour sous l'arbre de gauche ou dans la barque submergée, à droite. Les pépères aiment y faire la sieste.

Ce stage ne sera accessible en mode Practice que si vous avez terminé le mode Consumer en tournoi Master.
Au pied des chutes, vous trouverez les zones les plus profondes.

C'est dans l'amas de bois entre les deux pontons que les gros bass se donnent rendez-vous. S'il n'y a personne, regardez sous les pontons, ou encore dans la zone de la tortue, à droite.

Le palace est de loin le stage le plus soigné. Les décors subaquatiques renferment trésors, armures et autres vestiges d'époque. Quand vous lancez votre leurre dans l'allée centrale, les chauves-souris s'envolent !

Une maison au bord de l'eau, mon rêve ! L'embouchure du petit ruisseau, à droite, abrite souvent les plus gros spécimens.

En France, la pêche est très à la mode, et le territoire national permet aux passionnés d'halieutique d'assouvir leur passion au bord de l'eau. Au Japon, c'est la même chose, mais... dans les salles d'arcade !

Sega a eu l'idée judicieuse de fabriquer un périphérique spécialement pour l'adaptation du jeu sur la Dreamcast. Nintendo avait eu la même idée pour la Game Boy, mais cette tentative sur Dreamcast marquera sûrement plus les esprits.
Trois modes de jeu sont disponibles : le Practice, dans lequel vous choisissez votre "terrain" de prédilection et où le seul intérêt est de ramasser des kilos de poisson ; l'Arcade, où il faut amasser un certain poids en un temps donné dans quatre stages, dont un secret ; et le Consumer, qui se gère comme un championnat. C'est dans ce dernier que vous pourrez obtenir des leurres supplémentaires.
Il faudra d'abord terminer le jeu en Arcade pour avoir une chance d'accéder au championnat Amateur et obtenir les licences des modes Challenge, Professionnel et, enfin, Master. Dans ces trois derniers modes, les poissons de moins de deux kilos ne seront pas conservés...
Au final, huit stages sont disponibles, dont deux secrets : "Palace" et "Falls".

La réalisation du jeu est impressionnante et l'écosystème parfaitement reproduit. Sous l'eau, on peut voir évoluer toutes sortes de créatures aquatiques : écrevisses, grenouilles, tortues, alevins... Dans le stage des chutes d'eau, on peut voir, tout à droite, une biche qui s'enfuit au moment où vous jetez l'appât dans l'eau ! Les fonds sous-marins, comme les décors environnants, sont très réalistes et superbement rendus. De plus, avec le pad spécial, le jeu simule à merveille une vrai partie de pêche.
Il est dommage qu'une seule sorte de poisson soit présente : moi qui suis fan de pêche, j'aurais aimé voir des perches, des brochets, des sandres ou encore des truites. Mais bon, ce n'est que la première simulation de pêche sur Dreamcast... Espérons que les prochaines seront encore plus complètes.

GetBa

AVIS OUI !

GetBass est tout simplement génial ! A la rédac', tout le monde à voulu essayer le pad canne à pêche. Les graphismes sont splendides et l'animation, plus vraie que nature. Un jeu super fun, mais pas parfait : primo, il est impossible de choisir la distance de lancer ; deuzio, une seule espèce de poisson est représentée ; et tertio, on aurait bien aimé trouver plusieurs styles de pêche. Mais je suis sûr que les prochaines simulations seront encore plus complètes...

SWITCH

Les mouve parfaitement ceux des

Ces satan faire des Admirez magn

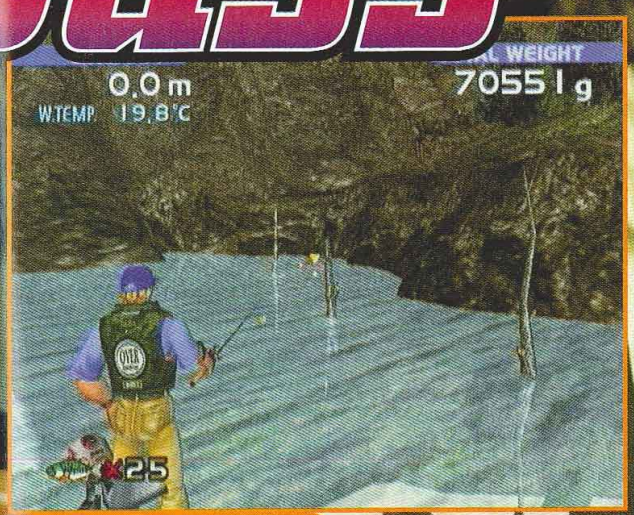
La biche s'enfuit tombant dans l'e

GetBass

Les mouvements du pêcheur sont parfaitement décomposés, tout comme ceux des créatures d'eau douce.

Ce leurre est le plus efficace pour les bass : ils en raffolent. J'en veux pour preuve ce gros goulu qui se jette dessus !

Ces satanées bestioles aiment faire des bonds hors de l'eau. Admirez au passage les reflets magnifiques du décor.



La biche s'enfuit au bruit de l'appât tombant dans l'eau. On croit rêver !

AVIS OUI !

Si vous aimez les jeux originaux, voici un titre qui devrait vous plaire. GetBass est non seulement parfaitement réalisé (les graphismes sont superbes), mais la présence du pad "canne à pêche" vibrant apporte un fun hallucinant.

Le mode Arcade est sympa, et le mode Tournoi est vraiment génial (des dizaines d'heures de jeu en perspective).

Il est vraiment dommage qu'un mode Multijoueur ne soit pas intégré...

CHEUB

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA TEAM
- Éditeur : SEGA
- SIMULATION DE PECHE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : VISUAL MEMORY
- Compatible : CANNE A PECHE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 91%

Une intro sympa, des menus complets, une démo pour le maniement des leurres.

GRAPHISMES 93%

Les décors sont somptueux, les poissons naturels et les effets incroyables !

ANIMATION 91%

Du lancer de leurre au combat avec le poisson, tout est remarquablement animé.

MUSIQUE 80%

Les musiques sont rares et peu recherchées, mais elles ne dérangent pas.

BRUITAGES 92%

Bruits aquatiques, sifflement de la canne, vibrations du leurre : tout est réaliste.

DUREE DE VIE 90%

La durée de vie est infinie si vous traquez le bass de plus de 10 Kg.

JOUABILITE 96%

Le joystick canne à pêche est incroyable, une géniale sensation de réalisme.

INTERET 92%

GetBass est l'ultime simulation de pêche. Son prix est prohibitif en import, mais si on a une Dreamcast, on peut se permettre certaines folies !

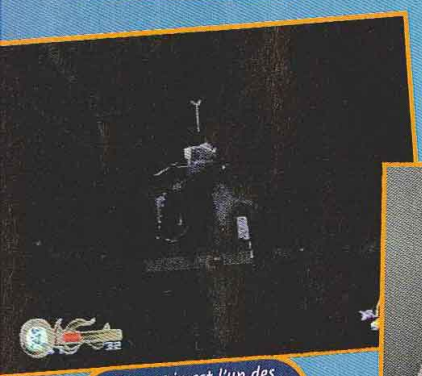
Mégahit

Tenchu Gaisen

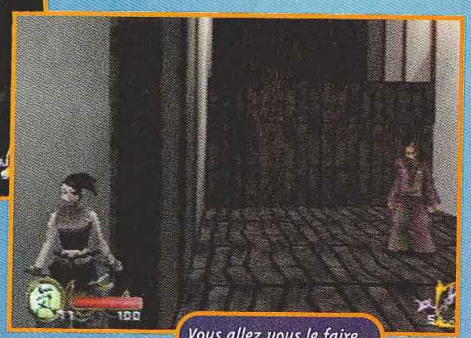
Tenchu le ninja revient sur Playstation. Mais ne vous réjouissez pas trop vite, car il ne s'agit pas d'une nouveauté, mais plutôt d'une sorte de remix. Voyons ça ensemble...

Le sang gicle à gros bouillons...

Tenchu est un jeu de d'action en 3D dans lequel vous incarnez un ou une ninja, bardé(e) de gadgets. La plupart, comme les potions de soins, les shurikens ou les bombes, vous sont octroyés en nombre limité. Mais le grappin – le plus utile de vos accessoires – est à utiliser sans modération : il s'accroche partout et vous permet d'accéder à un toit, ou d'éviter de sauter.
Ce qui fait l'intérêt de ce jeu, c'est qu'il n'est pas bourrin. Au contraire, vous avez tout avantage à rester discret pour surprendre vos adversaires et éviter ainsi le combat et des blessures éventuelles.
Au chapitre des nouveautés de cette version, l'éditeur de niveaux, qui, comme son nom l'indique, vous permettra de créer vos niveaux et de les sauvegarder sur Memory Card. On trouve aussi de nouvelles missions et deux niveaux supplémentaires. Avis aux âmes sensibles : Tenchu Gaisen est bien gore, avec des giclées de sang !



Le grappin est l'un des accessoires les plus utiles et les plus marrants du jeu.



Vous allez vous le faire...

On crée ses niveaux assez facilement.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- 1 JOUEUR
- ACTION 3D
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 90%
Une très belle introduction en images de synthèse.

GRAPHISMES 90%
Très sympas, bien qu'un peu sombres.

ANIMATION 85%
L'animation est fluide, et les déplacements rapides.

MUSIQUE 93%
Une excellente ambiance, avec de très bons thèmes musicaux.

BRUITAGES 87%
Ils sont bien échantillonnés.

DUREE DE VIE 91%
Avec l'éditeur de niveaux, vous en avez pour un bon moment !

JOUABILITE 89%
Les problèmes liés aux angles de vue de la caméra ont été réglés.

INTERET 92%
Tenchu n'a pas vieilli, et les améliorations apportées le rendent encore meilleur.

AVIS OUI !

La première mouture japonaise de Tenchu, souffrait de gros bogues de caméra et d'affichage, corrigés dans la version européenne ; il est donc normal que Tenchu Gaisen soit clean sur ce point. Sinon, il n'y a pas d'améliorations notoires, mis à part l'éditeur de niveaux. Bref, si vous étiez passé à côté de Tenchu, c'est l'occasion ou jamais de rattraper cette erreur. Mais si vous avez déjà l'une des deux versions précédentes, cela ne vaut pas le coup de dépenser à nouveau quatre cent cinquante francs...

PANDA

On dirait un peu Gally, l'héroïne de Gunnm.

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 370F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 89 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **390 F** au lieu de ~~615~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 89 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

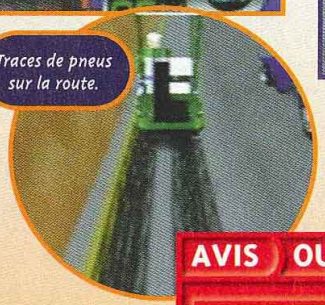
Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

California SPEED

Cela faisait quelque temps que l'on n'avait pas eu l'occasion de mettre la patte sur un jeu de caisses N64. California Speed est un jeu très arcade, qui devrait vous en mettre plein la vue. Accrochez-vous !

California Speed est un jeu de course de voitures qui vous emmènera, comme son nom l'indique, sur les routes californiennes. Chaque course possède deux ou trois thèmes de décor. En général, on commence dans un environnement assez classique, avant d'atteindre des décors psychédéliques ou, au minimum, un peu farfelus – on peut ainsi se retrouver dans un tunnel multicolore. De même, il y a des voitures classiques et d'autres un peu plus délirantes. On roule à droite et il faut éviter de rester trop longtemps sur la voie de gauche si l'on ne veut pas se prendre un camion en pleine poire. Dans ce jeu très arcade, il n'y a pas de dégâts sur les voitures ni de réglages compliqués. On peut faire un peu de stock-car, mais il faut surtout empêcher les autres voitures de doubler la vôtre en les bloquant. Les courses ne se déroulent pas toutes en terrain plat, et on y rencontre pleins de tremplins plus ou moins naturels.



Une bonne réalisation

Si ce jeu n'est pas d'une grande originalité, la réalisation, en revanche, fait preuve d'une rigueur assez inhabituelle. Les voitures ont une légère tendance à survirer, il faut donc y aller mollo avec le stick analogique. Mais les pistes restent assez simples, sans trop de virages compliqués à négocier. Il y a bien sûr un mode Championnat, où vous devez parcourir toutes les courses les unes à la suite des autres, ainsi qu'un mode Single. Les musiques sont assez variées et de bonne qualité (ce qui est assez rare pour être signalé). Mais surtout, le plus sympa, c'est que le style change véritablement en fonction de la course.

VERSUS

Classiquement, l'écran est splitté en deux dans le sens horizontal. L'animation reste fluide, même si, bien sûr, la visibilité reste réduite. Il ne faut pas prendre la mauvaise habitude de regarder l'écran de l'adversaire pour voir ce qu'il fait, sinon, innévitablement, on se plante dans un mur !

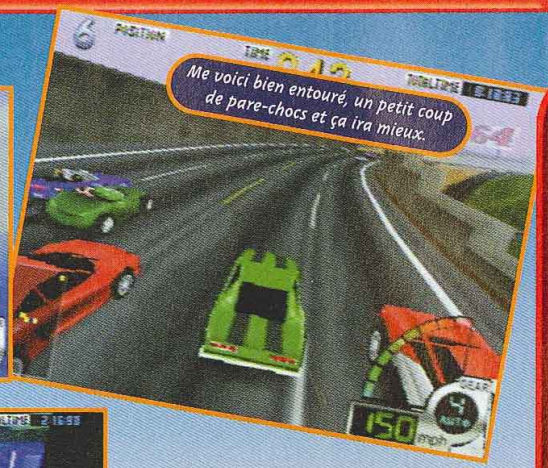
Le pauvre Cheub, qui a brillamment passé les contrôles anti-dopage, est loin derrière.

AVIS OUI !

California Speed est un jeu orienté arcade, dans lequel on entre très facilement. Sa maniabilité est tout à fait correcte et on est impressionné par la vitesse de l'animation, qui ne saccade ni ne ralentit jamais. Les courses, une douzaine toutes un peu délirantes, sont très longues. On ne s'ennuie pas une seconde. De temps en temps, on se retrouve dans des endroits farfelus, comme à l'intérieur d'un ordinateur. Bref, un bon petit jeu de caisses.

PANDA

Un très bon saut. Fort heureusement ce n'est pas une simulation !


Me voici bien entouré, un petit coup de pare-chocs et ça ira mieux.

Au cœur de l'ordinateur, on voit bien les résistances et les condensateurs sur les côtés.

Cette voiture, avec sa déco type Cobra GT, est très rapide.

Une petite balade sous les arbres... Dommage qu'il n'y ait pas de cyclistes à écraser !

Il y a vraiment tous les types de véhicules possibles.

Le pont d'un porte-avions. Sympa comme endroit pour faire une course.

AVIS OUI !

California Speed est un jeu comme on les aime : rapide, axé arcade et surtout délirant. Les véhicules foncent à toute berzingue dans un environnement 3D fluide et coloré ; les circuits, très longs et pleins de surprises, se composent de deux ou trois parties distinctes, ce qui change des jeux de caisses classiques. La maniabilité est excellente et les musiques rock'n'roll ou techno rythmeront parfaitement vos courses. Au final, cela donne un petit jeu bien agréable et sympathique.

CHEUB

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : MIDWAY
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : RUMBLE PACK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 70%
Comme d'habitude sur une cartouche, trois fois rien...

GRAPHISMES 89%
Ils sont très variés et plutôt colorés.

ANIMATION 95%
Très rapide et carrément impressionnante.

MUSIQUE 88%
Un bel effort de ce côté-là, avec des séquences pas trop répétitives.

BRUITAGES 84%
Pneus qui crissent, bruits de moteur pas prise de tête, c'est pas mal, sans plus...

DUREE DE VIE 88%
Un bon paquet de courses bien longues. De quoi s'amuser un bon moment.

JOUABILITE 88%
Très arcade. On rentre dans le jeu en quelques secondes.

INTERET 89%

Un bon jeu de caisses sur Nintendo 64, bien rapide, dans la lignée de Top Gear Overdrive, mais en moins sérieux.

CINCADIA

Il n'est pas fréquent que l'on teste un jeu ressemblant de près ou de loin à un digital comic. Mais Cincadia bénéficie d'une réalisation très soignée et mélange les genres...

Les dialogues, en japonais, sont parlés, ce qui est extrêmement rare sur PS.

Déplacez le curseur sur l'écran.

Le digital comic est un genre de jeux typiquement japonais souvent adaptés de mangas à succès. Ce sont des sortes d'aventures graphiques dans lesquelles vous avez peu de chance de mourir, et où vous choisissez ce que vous devez faire parmi des options. Tout se joue en vue subjective dans une suite d'écrans assez fixes, un peu à la manière de Myst.

Les options de combat sont en anglais, pratique !

Un univers futuriste

Cincadia bénéficie d'un bon paquet de scènes cinématiques, qui mettent bien dans l'ambiance. Il y a des phases de recherche dans lesquelles on déplace son curseur dans des pièces à la recherche d'informations. Les combats sont assez classiques, comme dans un RPG, à ceci près qu'ils sont agrémentés de petites scènes cinématiques (comme dans Blue Seed, pour ceux qui s'en souviennent). Le tout se déroule dans un univers futuriste, avec un jeune garçon qui se découvre des pouvoirs... Le scénario est classique, mais efficace, et on rentre dans le jeu facilement.

Voilà une bien charmante jeune fille.

Vos pouvoirs vous viennent de cette créature bizarre.

De jolies petites scènes cinématiques pour les combats.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- DIGITAL COMIC AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION — 90%
Une belle présentation en images de synthèse.

GRAPHISMES — 93%
Le design est très soigné, avec des décors superbes.

ANIMATION — -%
Il n'y en a pas vraiment dans ce type de jeu.

MUSIQUE — 83%
C'est correct, sans plus. Ils ne se sont pas vraiment foulés !

BRUITAGES — 90%
Pour une fois, sur un jeu PS, la plupart des dialogues sont parlés.

DUREE DE VIE — 90%
Vous en avez pour un bon moment. Et puis il y a deux CD.

JOUABILITE — 85%
On se débrouille très bien sans rien comprendre au japonais.

INTERET — 85%
Même s'il ne fera pas l'unanimité, ce jeu, bien réalisé, plaira aux amateurs.

AVIS OUI !

Soyons clair. Cincadia est un bon jeu dans son genre, sans doute le meilleur sur Playstation. Malheureusement, c'est un style qui n'est pas très connu en France, et aucun jeu de ce type n'a jamais été traduit (même le très célèbre Snatcher). Bref, si vous avez l'habitude des RPG, vous pourrez vous laisser tenter par Cincadia. Ce n'est pas prise de tête, on a peu de chance de bloquer, c'est tranquille avec une bonne durée de vie. Bref un bon petit titre à voir.

PANDA

100% Minitel

Soluces Tests News
Hot-line Concours Tips
Tips Previews Soluces
Previews Tips News
Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

36.15 : 2.23 FTTC/min

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

: SONY
IY
C AVENTURE

: OUI
: -

ion en 90

oigné, avec 93

nent dans ce -%

olus. Ils ne se 83
Foulés !

jeu PS, la 90
es sont parlés.

un bon 90
y a deux CD.

s bien sans 85
japonais.

as
bien 85%

3XTREME

Voici le troisième volet de la saga des Extreme Games, une compétition célèbre aux USA. Alors, si vous êtes fan de vélo, roller ou skate, accrochez-vous, ça va secouer.

Xtreme 3 est un jeu de course, mais sans voiture. Vous utilisez des moyens de locomotion nettement plus écologiques : roller blade, VTT et skateboard. Les amateurs de la série remarqueront la disparition de plusieurs épreuves, tel le snow board, mais comme elles étaient assez nulles, on ne s'en plaindra pas, bien au contraire.

Gagnez de l'argent !

Trois courses sont accessibles dès le départ, dans des styles très différents. Il y a beaucoup plus d'obstacles qu'auparavant, et notamment plus de tremplins. Les tricks sont assez faciles à réaliser, mais il faut de plus passer dans le maximum de portes. Cela vous fera gagner des points et de l'argent dont vous aurez bien besoin pour acheter, par exemple, une planche de skate plus performante. On peut jouer à deux, en écran splitté horizontalement. Il est possible de frapper ses adversaires, ce qui n'est pas très sportif, mais bien utile : le temps qu'ils se relèvent et regagnent de la vitesse, ils auront perdu quelques précieuses secondes. On peut aller dans le décor, sur les côtés, pour monter sur les rebords d'un mur incliné et se balader un peu partout dans l'écran.

Des secrets bien gardés

Les mouvements des différents sportifs sont bien décomposés et très réalistes. Le seul problème, c'est que les figures sont un peu simples à effectuer et que même les grosses rotations ne rapportent pas des masses de points. Exit, notamment, les passages secrets du premier épisode : on a eu beau chercher, on n'en pas découvert beaucoup. C'est un peu dommage.

On peut sauter très haut si on a le bon timing.

Des pubs sont affichées le long d'une bonne partie de la piste.

La descente c'est tout bon. Baisse la tête, Switch !

On ne peut pas se diriger en plein saut.

AVIS OUI, MAIS...

Extreme Games 3 bénéficie d'une réalisation technique honnête. Les graphismes, bien qu'assez inégaux, sont dans l'ensemble plutôt corrects ; la maniabilité est bonne et l'animation satisfaisante. On reste dans l'esprit des versions précédentes, mais EG3 n'a pas assez évolué par rapport au premier épisode. Bref,ce volet manque un peu d'originalité et de finition dans la réalisation. Au final, ce jeu sympa, qui n'est pas un hit, qui devrait plaire aux amateurs de la série.

PANDA

TRIC

Même si on
course, il y a
faire des tric
tremplins et
quoi faire. M
que les trick
de direction,
en l'air. Si l'o
en phase des
obtient... un
n'a pas le ter

Les tricks

Un bon coup de poing pour se débarrasser de son adversaire.

TRICKS

Même si on est avant tout dans une course, il y a pas mal d'occasions de faire des tricks. Entre les énormes tremplins et les rampes, vous aurez de quoi faire. Mais il faut se méfier : du fait que les tricks se réalisent avec la croix de direction, on ne peut pas se déplacer en l'air. Si l'on essaye de placer un trick en phase descendante du saut, on obtient... une grosse gamelle, puisqu'on n'a pas le temps de finir la figure.

Il faut commencer le trick dès que vous avez sauté, sinon vous risquez de vous ramasser.

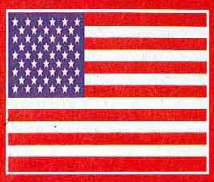
Les tricks sont assez faciles à faire...

... et ils permettent de marquer des points.

AVIS OUI, MAIS...

Xtreme 3 a été développé par les studios 989, les auteurs de Coolboarders 3. À la vue des photos de présentation, j'étais enthousiaste. Hélas ! Les photos étaient trop belles pour être vraies, elles étaient sûrment issues du PC. Même si les courses ont gagné en profondeur et en relief, le système de saut n'est pas très poussé, nettement mois que sur Cool3 en tout cas. Avec sa réalisation technique moyenne et un game-play du même tonneau, X-Trem Games 3 ne terminera pas sur le podium. Attendez Tony Hawk Pro Skating...

SWITCH



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : STUDIO 989
- Éditeur : SONY
- COURSES VARIÉES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 85%

Un petit film sympa qui montre pas mal de tricks.

GRAPHISMES 88%

Les décors sont assez inégaux, le très bon côtoie le passable.

ANIMATION 83%

Elle n'est pas toujours fluide, mais suffisamment rapide.

MUSIQUE 84%

Rien d'exceptionnel.

BRUITAGES 82%

C'est très moyen, l'échantillonnage n'est pas terrible.

DUREE DE VIE 86%

Il n'y a pas des masses de courses, mais on y revient facilement.

JOUABILITE 85%

La prise en main est simple, on rentre dans le jeu très facilement.

INTERET 86%

Les amateurs des versions précédentes ne seront pas déçus. Un jeu sympa, mais pas fantastique non plus.

Bust a Move 2

Dance & Heaven Mix

Les gros succès au Japon sont les simulations de pêche, d'équitation, d'élevage d'animaux virtuels, ou encore de danse. En France aussi, ces jeux un peu particuliers commencent à trouver leur public.

Douze mille ventes pour Parappa, alors que la Playstation n'était pas encore bien implantée, et vingt mille pour Bust a Move, sorti plus d'un an après. Même si ces chiffres n'égalent pas ceux d'un TR3, ces deux jeux ont acquis une grande notoriété.
Le principe de Bust a Move (attention à ne pas confondre avec le jeu d'action/réflexion de Taito) est simple : deux adversaires s'affrontent, un peu à la manière d'un jeu de baston, sur une musique tonitruante et à coups de pas de danse savamment placés...
Dans ce nouvel épisode, on découvre bien sûr toute une ribambelle de nouveaux morceaux assez variés. Techno, dance, rap... Il y en aura pour tous les goûts. Mais il faudra garder le sens du rythme et appuyer sur les bonnes séquences de touches au bon moment.

Hiro, le Travolta du samedi soir, est là. L'écran géant reproduit ses moindres mouvements.

Le bon tempo

Le tempo est généralement décomposé en quatre temps : pendant les trois premiers, vous devez réaliser plusieurs manipulations du type : Haut, Droite, Bas, Triangle... Au dernier temps, il faut appuyer sur un bouton unique. Si vous avez réussi à entrer vos pas de danse pendant les trois premiers temps mais n'appuyez pas au bon moment pendant le quatrième, c'est raté ! Bien sûr, plus vous effectuez de Combos, jusqu'à être "Chillin" par exemple, plus vous marquez de points. Dans BaM premier du nom, on pouvait choisir, passé deux ou trois Combos, entre plusieurs séquences composant une chorégraphie différente. Ce système à été remplacé par un choix avant le jeu, trois options correspondant à autant de chorégraphies plus ou moins complexes.
Un mode spécial, baptisé Mix, est vraiment dur, mais c'est lui qui offre les chorégraphies les plus endiablées !

STAGES À REBONDISSEMENTS

La plupart des stages vous réservent des surprises si vous élaborez une chorégraphie à la hauteur. Dans le studio, les caméras s'enflamment ; dans le stage de Bio, on peut carrément être transporté dans la cale du bateau.

Le stage commence sur le pont du bateau par temps d'orage. Superbe non ?

Si vous êtes doué, vous finissez dans la cale. Trop pur !

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : ENIX
- Éditeur : ENIX
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
- SIMULATION DE DANSE
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 85%
Une belle cinématique d'intro bien pêchue. Un design agréable.

GRAPHISMES 90%
Certains décors sont vraiment beaux et riches en détails.

ANIMATION 92%
La piste de danse est mouvante, les éléments du décor bougent.

MUSIQUE 85%
Nombreux thèmes, mieux réalisés que dans le premier volet.

BRUITAGES 89%
Excellents, mais peu nombreux.

DUREE DE VIE 92%
De quoi vous occuper un bon moment.

JOUABILITE 90%
Les enchaînements sont bien plus subtils que dans le premier.

INTERET 85%
BaM2 est le plus beau des jeux de danse sur PS, mais finalement, sans grande innovation.

AVIS OUI, MAIS...

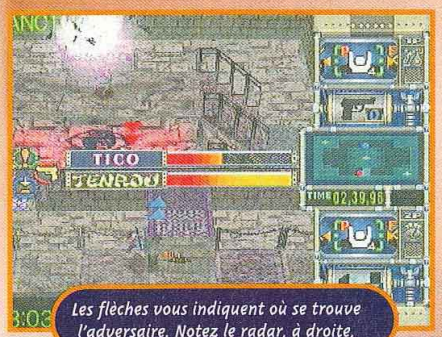
Bust a Move 2 est certainement le plus beau et le plus sympa des jeux de danse sur PS ! Les musiques sont plus travaillées, plus entraînantes (on retrouve les sempiternelles mélodies japs gnan-gnan, mais le jeu sera "gaijineïfié" pour sa sortie officielle). Les décors sont interactifs et les persos, en haute-définition, sont très réussis, mais pas tous intéressants. Oui, BaM2 est le meilleur, mais son genre un peu spécial et le peu d'innovations présentes le rendront accessible seulement aux fans !

SWITCH

TRAP RUNNER

La recette de Trap Runner est simple : un soupçon de Bomberman, un zeste de Spy vs Spy, une bonne dose d'originalité, le tout dans un emballage en 3D... À consommer avec modération !

Trap Runner se définit comme un jeu "de pièges et de tir". Le principe est simple : vous et votre adversaire êtes enfermés dans une arène et devez vous éliminer l'un, l'autre, en utilisant tous les moyens à votre disposition, c'est-à-dire votre arme et surtout vos pièges. Vous commencez la partie avec un certain nombre de pièges en stock, qu'il vous faut poser intelligemment afin que votre ennemi se les prenne en pleine poire, avec pour effet de l'exploser, le gazer l'immobiliser, ou l'éjecter hors de l'arène. Ils peuvent être déclenchés à distance par télécommande, ce qui vous permettra d'avoir votre adversaire par surprise. Chacun peut désamorcer les pièges de l'autre grâce à une combinaison de boutons à réaliser en un temps limité. Outre les pièges, vous pourrez utiliser votre arme ou vos poings pour frapper l'autre joueur.C'est moins efficace, mais ça peut vous aider à achever votre adversaire.



Les flèches vous indiquent où se trouve l'adversaire. Notez le radar, à droite,

Bonus aléatoires

Pour vous requinquer, vous trouverez des bonus qui apparaissent aléatoirement. Vous pourrez alors ramasser des boucliers, de nouveaux pièges, une super arme, des points de vie... A noter : un mode Scénario, un mode Contre l'ordinateur et un mode 2 joueurs qui vous permettront de varier les plaisirs.

Triangle, Croix, Triangle, Carré... A vous d'entrer le bon code pour désamorcer ce piège avant qu'il n'explose.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ATLUS
- Éditeur : KONAMI
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SPY VS SPY-LIKE
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

AVIS NON !

Trap Runner aurait pu être un bon jeu, mais certains défauts ne pardonnent pas. Vous savez exactement ce que fait votre adversaire, vous voyez son écran, vous savez où il pose ses pièges. Il est donc facile de les éviter ou de les désamorcer. L'intérêt du jeu en est grandement diminué. Et comme la réalisation est très loin d'être parfaite, et qu'en plus, le jeu n'a vraiment d'intérêt qu'à deux, il ne devrait plaire qu'à un public très restreint... Ne tombez pas dans le piège !

CHEUB

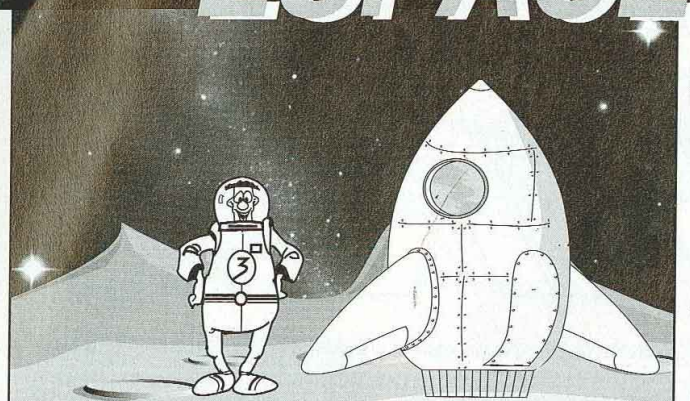
Certains pièges explosent, mais d'autres ont pour but d'immobiliser l'adversaire.

PRESENTATION	Un superbe dessin animé, plutôt long. Très agréable.	90%
GRAPHISMES	Les persos sont très carrés et un effet de brouillard gâche tout.	78%
ANIMATION	Les personnages se déplacent trop lentement.	78%
MUSIQUE	De bonnes musiques d'ambiance, sans plus.	82%
BRUITAGES	Les explosions et les cris des personnages sont honnêtes.	82%
DUREE DE VIE	Seul, on se lasse très vite. À deux, on peut s'amuser quelques heures.	83%
JOUABILITE	Réussir des Combos de piège relève de l'exploit.	80%

INTERET 77%

Trap Runner devrait vous amuser quelques heures avant de repartir aux oubliettes.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	NHL HOCKEY	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	129,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00		

- MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SNOW JOB	69,00
DOOM	69,00	SPACE HULK	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STAR BLADE	69,00
HELL	69,00	STATION INVASION	69,00
IMMERCENARY	69,00	STELLA 7	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STRIKER	69,00
IRON ANGEL	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	VIRTUOSO	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
RETURN OF FIRE	69,00	ZNADNOST	69,00
RISE OF THE ROBOT	69,00		

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	REALM	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REVOLUTION X	99,00
DOOM	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
HAGANE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SPIROU	99,00
JUDGE DREDD	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	SCHTROUMPFS 2	99,00
LE ROI LION	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99,00
NHL 96	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
OSCAR	99,00		
POWER PIGGS	99,00		
PREHISTORIK MAN	99,00		
PRINCE OF PERSIA 2	99,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 199,00
- PRISE PERITEL 149,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**	KING OF FIGHTER 97	199,00
AERO FIGHTER 2	199,00	KING OF FIGHTER 98	349,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	199,00	RAGNAGARD	199,00
BASEBALL STAR 2	199,00	SUPER BASEBALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
FATAL FURY REAL BOUT 2	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	TOP HUNTER	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	VIEW POINT	199,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (COULEUR)	**199,00**	MEN IN BLACK (COULEUR)	199,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	MONOPOLY	229,00
BRAIN DRAIN	199,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
BREAK OUT (COULEUR)	**199,00**	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 3	199,00	NBA JAM (COULEUR)	199,00
BUST A MOVE 4 (COULEUR)	**199,00**	**OBELIX (COULEUR)**	**229,00**
CENTIPEDE (COULEUR)	**199,00**	PITFALL (COULEUR)	199,00
COOL HAND (COULEUR)	199,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	POP UP	99,00
DEFENDER + JOUST (COULEUR)	**199,00**	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
DISNEY MULAN	229,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	ROGER RABBIT	169,00
DROP ZONE (COULEUR)	**199,00**	RAZMOKETS (COULEUR)	199,00
F1 WORLD GP (COULEUR)	**229,00**	SMALL SOLDIERS	229,00
FROGGER (COULEUR)	**199,00**	**SUPER MARIO BROS (COULEUR)**	**229,00**
GAME & WATCH GALLERY (COULEUR)	169,00	TAMAGOSHI	99,00
GEX (COULEUR)	199,00	TARZAN	99,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
HERCULE	199,00	TRACK N FIELD	169,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	TUROK 2 (COULEUR)	199,00
KILLER INSTINCT	169,00	**V-RALLY (COULEUR)**	**249,00**
KLUSTAR (COULEUR)	**199,00**	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	**WWF ATTITUDE (COULEUR)**	**199,00**
LUCKY LUCKE (COULEUR)	**229,00**		
MAYA (COULEUR)	**199,00**		

ACCESSOIRES

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00
- SACOCHE DE TRANSPORT 49,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
CHERY MASTER	249,00	PUZZLE	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	SAMOURAI SHADOWN	299,00
		TENNIS	249,00

Néo Géo

FATAL FURY 2	199,00	**CONSOLE**	**1990 F**
METAL SLUG X	**1690,00**	WORLD HEROES 2	199,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **690 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU **449 F**

Jaguar SYNDICAT **49 F** THEME PARK **49 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat* 790 F
→ Volant + Pédalier + Montre 399 F → Pistolet 199 F
→ Volant ACT LABS avec cart. PSX 790 F
* 2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console)

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

FINAL FANTASY VIII	449,00
OVER BLOOD 2	299,00
RESIDENT EVIL 2	149,00
STAR OCEAN 2	449,00
TAIL CONCERTO	99,00

JEUX EUROPEENS

AKUJI	369,00
ALUNDRA	349,00
ASTERIX	**359,00**
ATLANTIS	349,00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299,00
BIG AIR	**349,00**
BLOOD LINES	**299,00**
BLOODY ROAR 2	**349,00**
BOMBERMAN	**299,00**
BOMBERMAN FANTASY RACING	299,00
BREATH OF FIRE 3	349,00
BUG'S LIFE	349,00
BUGS BUNNY	**349,00**
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 4	269,00
CAESAR 2	299,00
CAPCOM GENERATION	**299,00**
CIVILIZATION II	369,00
COLIN MC CRAE RALLY	369,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
CRASH BANDICOOT 3	349,00
CROC 2	**369,00**
DARK STALKERS 3	349,00
DIVER'S DREAM	**349,00**
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DREAMS	**349,00**
DRIVER	**359,00**
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
EVIL ZONE	**TEL**
FIFA 99	369,00
FIFA SOCCER 98	**199,00**
GEX CONTRE DT REZ	369,00
GUARDIAN CRUSADE	369,00
GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	**379,00**
J. MADDEN 99	369,00
HARD EDGE	**349,00**
KENSEI SACRED FIRST	349,00
KNOCKOUT KINGS 99	369,00
LE 5E ELEMENT	349,00
LEGACY OF KAIN II	
SOUL REAVER	**369,00**
LEGEND OF KARTIA	**349,00**
LE MANS	**349,00**
LES RAZMOKETS	349,00
LUCKY LUCKE	269,00
MEDIEVIL	349,00
METAL GEAR SOLID	369,00
MARVEL VS STREET FIGHTER	**349,00**
MONACO GRAND PRIX 2	**349,00**
MONKEY HERO	**299,00**
MONOPOLY + MONOPOLY	
DE VOYAGE	299,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	299,00
NBA LIVE 99	369,00
NEED FOR SPEED IV	369,00
NO FEAR DOWNHILL	
MOUNTAIN BIKING	**369,00**
ODD WORLD + PAD	**199,00**
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	369,00
POCKET FIGHTER	**199,00**
POPULOUS A L'AUBE	
DE LA CREATION	369,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
R. TYPE DELTA	**299,00**
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RIDGE RACER IV	349,00
RISK + SOURIS	299,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROLL CAGE	369,00
RUNNING WILD	299,00
SILENT HILL	**TEL**
SPYRO	349,00
STREET FIGHTER ALPHA 3	**349,00**
STREET FIGHTER COLLECTION	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION 2	**349,00**
STREET SKATER	349,00
TAI FU	369,00
TAIL CONCERTO	299,00
TEKKEN 3 + MONTRE	399,00
TIGER WOOD 99	369,00
TOCA TOURING CAR 2	299,00
TOMB RAIDER 3	359,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE + SOLUTION	249,00
TRAP RUNNER	**349,00**
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	369,00
V-RALLY 2	**369,00**
WARZONE 2100	**369,00**
WCW THUNDER	299,00
WECKING GREW	**299,00**
WILD ARMS	299,00
WWF ATTITUDE	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	349,00
XENOCRACY	349,00
YOYO'S PUZZLE	299,00

• COMPRESSSEUR CARTE MEMOIRE	99,00
• ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF	349,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE TURBO	49,00
• MANETTE DUAL SHOCK	199,00
• MEMORY CARD	49,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• PRISE PERITEL RGB	49,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• SOURIS	149,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199,00**
BATTLE SPORT	99,00
BUST A MOVE 2 +MANETTE	199,00
C.C ALERTE ROUGE	**169,00**
COOL BOARDERS 2	**149,00**
CRASH BANDICOOT 2	149,00
CROC	169,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
FINAL FANTASY 7	**149,00**
FORSAKEN	169,00
GRID RUN	99,00
GRAN TURISMO	**149,00**
G.T.A. LONDON	**169,00**
HERCULE	149,00
HEART OF THE DARKNESS	**169,00**
IRON BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
JEREMY MC GRATH S.CROSS + MANETTE	**249,00**
JONAH LOMHU RUBGY	199,00
LEGACY OF KAIN	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
MOTO RACER	**169,00**
NBA JAM EXTREME	99,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
PSY BADEK	149,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	**129,00**
RESIDENT EVIL + PAD	**199,00**
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SOUL BLADE	**149,00**
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER 2	**169,00**
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	99,00
VANDAL HEART	99,00
V RALLY	**169,00**
X MEN	129,00

SATURN

JEUX JAP

DONGEON DRAGON COLLECTION	399,00
DARIUS GAIDEN	79,00
FATAL FURY 3	99,00
GALAXY FIGHT	79,00
GRAN CHASER	79,00
MARVEL SUPER HEROES VS SF	**469,00**
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3	399,00
TOSHIDEN URA	**79,00**

JEUX EUROPEENS

BURNING RANGERS	**199,00**
DEEP FEAR	**249,00**
RIVEN	**249,00**
SHINNING FORCE 3	**299,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	199,00
WORLD WIDE SOCCER 97	149,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR
- DEFCON 5
- DOOM
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN 98
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- PGA TOUR GOLF 97
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TRASH IT
- VIRTUA FIGHTER
- WRESTLEMANIA

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR MULTIJOUEUR 259 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU + MEMORY CARD 8 MEG 99 F / 199 F

NEO GEO POCKET

ECRAN COULEUR 649 F
JEUX NEO GEO COULEUR TEL

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	399 F	MEMORY CARD 4X	129 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F	SHOCK WAVE	299 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	GAME BOOSTER	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F	MEMORY EXPANSION PACK	199 F
MANETTE	199 F	PACK D'EXTENSION	
MEMORY CARD	69 F	MEMOIRE	199 F

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 790 F

1080 SNOW BOARDING	369,00
AERO GAUGE	199,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 2000	**449,00**
BANJO KAZOOIE	369,00
BEETLE MANIA RALLY	**449,00**
BOMBERMAN	299,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	399,00
CASTLEVANIA 3D	**429,00**
CAESAR'S WORLD OF GAMBLING	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	199,00
DIDDY KONG RACING	299,00
DUKE NUKEM ZERO MOUR	399,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	399,00
F1 POLE POSITION	199,00
F1 WORLD GP	249,00
F1 WORLD GP 2	**369,00**
FIFA 99	449,00
FLYING DRAGON	**399,00**
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	199,00
F-ZEROX	369,00
GOEMON 2	**429,00**
GEX 64	299,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	299,00
GOLDEN EYE 007	279,00
HEXEN	199,00
J MADDEN 99	449,00
LODE RUNNER	**369,00**
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	299,00
MARIO PARTY	369,00
MICROMACHINES TURBO	399,00
MILO'S BOWLING	**399,00**
MISSION IMPOSSIBLE	299,00
MORTAL KOMBAT 4	399,00
NASCAR 99	399,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	399,00
NFL QBC 99	429,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
RAMPAGE 2	**399,00**
SAN FRANCISCO RUSH 2	199,00
SILICON VALLEY	199,00
SOUTH PARK	449,00
STAR WARS EPISODE 1	**429,00**
SUPERMAN	**399,00**
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	249,00
SUPER MONACO GP 2	**399,00**
TETRISPHERE	349,00
TONIC TROUBLE	**399,00**
TUROK	199,00
TUROK 2	399,00
V RALLY 99	399,00
VIGILANTE 8	449,00
VIRTUAL POOL	449,00
WAVE RACE	**249,00**
WETRIX	399,00
WICKER SURFING	**399,00**
WIPE OUT 64	399,00
WWF WARZONE	399,00
YANNICK NOAH	399,00
YOSHIES STORY	299,00
ZELDA	429,00

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h
44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CB))	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

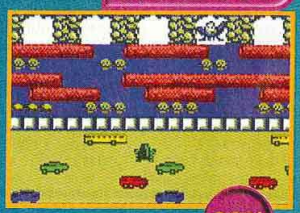
PASSE TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3
(2,23 F/mn)

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

La Game Boy Couleur remplit encore abondamment cette page. La plupart des jeux sont des grands classiques, comme Frogger ou Super Break Out. Remarquons aussi l'arrivée tant attendue du kit vibrations de la Game Boy, présent dans la cartouche de Top Gear Rally. Enfin, Dreams sur PSX est si mauvais que le Killer est sorti de son trou pour l'occasion...

GAME BOY

FROGGER



88%

Ah, Frogger... Jeu mythique dont le concept remonte à la nuit des temps. Vous êtes dans la peau d'une grenouille dont le but est de traverser une route et une rivière en évitant les obstacles qui se dressent devant elle. Et des obstacles, il y en aura ! Des chauffards roulent à toute allure sur la route, et la rivière est infestée de monstres. Vous devez donc slalomer entre les bolides et sauter adroitement de rondin en rondin pour éviter une mort certaine. Un jeu de réflexes parfaitement adapté à la Game Boy, qui vous promet de longues heures de divertissement.

Editeur : Take Two.

GAME BOY

TOP GEAR RALLY

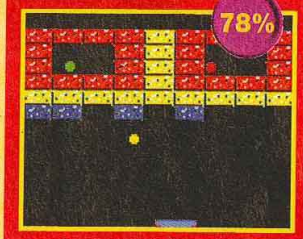
89%

Top Gear Rally sur Game Boy est une vraie révolution, grâce, notamment, au Kit Vibration incrusté dans la cartouche (il ne peut pas être retiré) et nécessitant une pile de 1,5 volt (fournie), qui vous offrira des sensations jusque-là inconnues sur Game Boy. Le jeu en lui-même est très agréable, avec des graphismes bien travaillés. Vous avez trois circuits à votre disposition, un mode Championnat et deux véhicules aux caractéristiques différentes. Les concurrents contrôlés par la console possèdent une intelligence artificielle et essaieront de vous faire des queues de poisson lorsque vous les doublerez. Les vibrations, d'une qualité fort honnête, se déclenchent à chaque choc ou dérapage et augmentent le réalisme des courses.

Editeur : Ubi Soft.

GAME BOY

SUPER BREAK OUT



78%

Break Out signifie casse-briques en français. Cette version, bien que proposant plusieurs modes de jeu, est d'un classique absolu. Pas de bonus qui tombent lorsque vous cassez les briques, aucun effet spécial. Vous n'aurez pour seul plaisir que de casser les briques qui remplissent l'écran et voir votre score grimper. Les divers modes vous offrent la possibilité de jouer avec deux raquettes ou d'avoir plusieurs balles à l'écran. D'une sobriété exemplaire, Super Break Out devrait plaire aux nostalgiques.

Editeur : Take Two.

PLAYSTATION

DREAMS

30%

Dreams est un mélange de jeu de plates-formes et de baston, se situant dans un univers en 3D. Vous dirigez l'un des trois héros (il est possible d'en changer en cours de partie) et vous devez traverser les différents niveaux en anéantissant les vilains qui vous attaquent. Pour vous défendre, vous pourrez les bastonner au corps à corps ou utiliser des pouvoirs magiques qui les enverront "ad patres". Au programme : effets spéciaux pixélisés à souhait, sauts imprécis qui vous entraîneront dans une chute mortelle et missions inintéressantes à souhait. Au final, la réalisation est exécrable, on peut juste féliciter les graphistes qui ont réalisé des scènes cinématiques, plutôt jolies.

Editeur : Cryo.

GAME BOY

CENTIPEDE

84%

Encore un "oldies but goodies", le genre de petit jeu créé il y a une quinzaine d'années et qui ressurgit pour le plaisir de tous. Comme souvent avec les anciens titres, le principe est très simple : vous déplacez un vaisseau spatial en bas de l'écran, armé d'un canon laser, et vous devez éliminer tous les aliens avant qu'ils ne vous détruisent. L'écran est rempli de champignons qui vous empêchent de toucher vos ennemis, et que vous devez détruire rapidement. Notez que deux modes 2 joueurs sont présents, l'un nécessitant un câble Link, mais l'autre vous permettant de jouer l'un après l'autre avec une seule Game Boy.

Editeur : Take Two.

AVIS

GNYARK ! GNYARK !

Il sont fous chez Cryo ? Sortir un jeu aussi mauvais, portant de plus le doux nom de Dreams ("rêves", pour les anglophobes), relève de l'arnaque pure et dure. Le jeu est graphiquement horrible : 3D carrée, couleurs mal choisies et décors vides... La maniabilité est nulle et l'intérêt de jeu, inexistant. Le plus triste, c'est que cette daube avait déjà sévi sur PC et qu'ils ont osé le développer (devrait-on dire transcoder ?) sur Playstation... Observons une minute de silence pour les quelques malheureux qui l'achèteront.

THE KILLER

NOS ADRES

PARIS/ST LAZA
6 rue d'Amsterda
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 3

PARIS/JUSSIEU Cor
46 rue des Fossés Saint
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59

JUSSIEU/PC/MA
17 rue des Ecole
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68

PARIS/ST MICHE
56 boulevard St Mi
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR
Tél : 01 43 25 85

PARIS/VICTOR HU
137 avenue Victor H
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR
Tél : 01 44 05 00

VAUGIRARD(15
365 rue de Vaugira
75015 Paris
Tél : 01 53 688 6

CHELLES (77)
Centre Commercial Ch
Nationale 34 - 77508
Tél : 01 64 26 70

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre
Tél : 01 39 08 11

VERSAILLES (78
16 rue de la Paroiss
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Euro
78140 VELIZY VILLACO
Tél : 01 30 700 50

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLAB
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Lecle
92160 Antony
Tél : 01 46 665 66

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Te
Rue des Arcades Est - N
Tél : 01 47 73 00

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv.
93606 Aulnay sous B
Tél : 01 48 67 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive -
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 32

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basili
6 passage des Arbaletr
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVE
220, rue de Stalingrad - N
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37

CHENNEVIERES (94
C. Ccial PINCEVENT N
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 93

CRETEIL (94)
5 rue du Général Lecle
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil
Tél : 01 49 81 93

KREMLIN BICETRE (9
30 bis av. de Fontainebleau
94270 Kremlin Bicêtre (Porte
Tél : 01 43 901 90

FONTENAY SOUS BOIS
C. Ccial Val de Fontena
94120 Fontenay sous B
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (9
C. Ccial Cergy 3 Fontain
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37-39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De G
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80
16 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 515 559

COMPIEGNE (60)
37-39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

MANETTE TURBO PAD SCORE-GAMES

CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT

CABLE PERITEL + CONNECTION AUDIO

VOLANT PSX V3 RACING WHEEL

+

RIDGE RACER TYPE 4

= 749F **499F***

METAL GEAR SOLID

V-RALLY 2

DRIVER

SOUL REAVER

STAR WARS EPISODE 1

STREET FIGHTER ALPHA 3

BLOODY ROAR 2

ALERTE ROUGE

FINAL FANTASY VII

GRAN TURISMO

SUPERMAN 64

MONACO GP 2

STAR WARS EPISODE 1

GOEMON 2

F1 WORLD GP

ASTERIX ET OBELIX

SCOREGAMES FÊTE ses 7 ANS
Du 1er au 30 Juin 1999

7 ANS ET VOUS OFFRE 200Frs DE BONS D'ACHAT
VENEZ DEMANDER VOTRE CARTE ANNIVERSAIRE DANS TOUS NOS MAGASINS !

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE. - * PRIX EFFECTIF APRES REMBOURSEMENT DE 250F AUPRES DE SONY COMPUTER CONTRE LES PREUVES D'ACHAT : LES CODES BARRES DES PRODUITS AINSI QUE LE TICKET DE CAISSE

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE MENSUEL GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2.23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320
LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client : .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville ..... Tel. : .....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				.....F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				.....F

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

RC B 385215403 CONSOLE + JUIN 1999

HYDRO THUNDER

La réputation de Midway en matière de jeux de course est assez médiocre. Mais après Cruisin' USA, Cruisin' World, San Francisco Rush et California Speed, l'éditeur commence à se faire la main. La preuve la plus convaincante est sûrement ce Hydro Thunder, développé avec la technologie 3Dfx. Dans cette course de bateaux super boostés, trois vues sont disponibles au choix. Pour accélérer, poussez le levier de droite à fond ; pour freiner, tirez-le vers vous. Le bouton rouge au niveau du pouce enclenche le Turbo (seulement disponible après la prise d'options). Pour sauter, baissez le levier et appuyez sur le boost. Enfin, le volant à retour de force vous permet de diriger votre engin au mieux.

L'eau, la terre, le feu

Là où Hydro Thunder surprend, c'est au niveau de la réalisation. Siège qui tremble (et pas seulement grâce au son qui tue), débauche d'effets graphiques, grands sauts dans le vide et courses enflammées. Midway a soigné son bébé. Les circuits sont nombreux (plus de dix !), les décors variés et surprenants. Quand vous jouez plusieurs fois de suite, d'autres s'ouvrent automatiquement. De plus, quand vous finissez une course premier, vous gagnez une partie gratuite. Voilà un jeu qui récompense concrètement les bons joueurs ! Au niveau de la conduite, c'est assez bourrin. Pour sortir d'un virage chaud, n'hésitez pas à pousser sur le boost. Les sensations sont bien réelles, et le jeu décoiffe, du début à la fin de chaque course. Petit clin d'œil marrant : on peut gagner le "Titanic" parmi les bateaux cachés. A essayer d'urgence !

MIDWAY

ME

La sé
est t
char
Avant la versi
Geo, voilà la b
débarque en a
principe reste
vous incarnez
vous devez dé
tout ce qui se
l'écran, dans u
jeu de blast en
Par rapport au
épisode, les cl
sont pas très n
De nouveaux p
leur apparition
Quelques déta
amusants ont
affinés. Quand
prenez trop de
nourriture, votr
grossit ! Les
combinaisons
plus nombreus
une bonne vieil
qui plaira aux f
shoot en 2D, p
qui a déjà fait s
preuves. Domn
les nouveautés
peu nombreuse

SILENT SCOPE

En pleine guerre du Kosovo, et après le carnage de Littleton, le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu est un peu osé, puisqu'il vous met dans la peau d'un... sniper.

La borne est équipée d'un énorme fusil muni d'une lunette de visée. A l'écran, vous voyez l'action de loin. En haut à gauche, s'affiche l'image vue depuis le fusil en zoom (la même image que celle projetée dans la lunette). Le but est de descendre les cibles indiquées, souvent mouvantes. La précision du tir compte : une tête explosée rapporte plus de points qu'un pied éraflé...

Attention aussi aux ripostes et aux munitions limitées. Sur ce principe assez simple, on peut évoluer dans le mode Scénario ou choisir un niveau, dans des environnements variés. Derrière un poste bien caché, en hélicoptère ou en jeep, essayez de ne pas blesser les innocents. Au final, Silent Scope est une curiosité à la fois fun et assez accrocheuse. Décidément, Konami se place comme un éditeur très innovant.

KONAMI

METAL SLUG X

La série des Metal Slug est toujours aussi charmante. Avant la version Neo Geo, voilà la borne qui débarque en arcade. Le principe reste identique : vous incarnez un GI et vous devez dégommer tout ce qui se trouve à l'écran, dans un magnifique jeu de blast en 2D. Par rapport au deuxième épisode, les changements ne sont pas très nombreux. De nouveaux persos ont fait leur apparition. Quelques détails amusants ont été affinés. Quand vous prenez trop de nourriture, votre perso grossit ! Les combinaisons de tir sont plus nombreuses. Bref, une bonne vieille recette qui plaira aux fans de shoot en 2D, pour un jeu qui a déjà fait ses preuves. Dommage que les nouveautés soient si peu nombreuses.

SNK

POWER STONE

Ce jeu de baston sorti sur Dreamcast est arrivé dans les salles françaises ! Le jeu est le même, mais vous pourrez à présent goûter à moindre frais au combat de rue en 3D façon Capcom. Ici, on peut aller partout et se servir des éléments du décor pour frapper l'adversaire. Essayez, vous ne serez pas déçu.

MERCI !

Les photos d'Hydro Thunder ont été prises dans la salle Games Drugstore, 77, rue Rambuteau, 75002 Paris.
Les photos de Silent Scope et de Metal Slug X ont été prises dans la salle République Express, 1, rue Saint-Martin, 75010 Paris.
Un grand merci à ces deux salles d'arcade, toujours au top de la nouveauté !

TIPS

Salut les fous du paddle! Encore une fois, je me suis décarcassé pour vous dégoter des monceaux de tips pour vos jeux préférés. Les Micro Machines 64 sont passées à la moulinette, vous allez pouvoir finir le jeu comme vous l'entendez. Ceux qui préfèrent les simulations de Rallye vont pouvoir tricher un max sur V-Rally 99. Les habitués de la Playstation trouveront des codes pour Rollcage, Ninja, Gex 3, Tai-Fu, Formula One 98 ou encore Need for Speed 4. Que les fanatiques qui se sont procurés la Dreamcast ne m'en veuillent pas, mais les tips sont difficiles à récupérer, ce sera donc pour une autre fois...
Ça faisait quelque temps que je ne vous pas gavé de codes Action Replay. Eh bien voilà, le manque est comblé : vous allez en bouffer !
Comme d'habitude vous pouvez me retrouver sur le minitel 3615 TCPlus ; je répondrai à toutes vos questions. Sur ce, je retourne jouer à GetBass sur Dreamcast, un jeu de pêche qui déchire grave, et qui désespère AHL...
A touti !
Switchy

PLAYSTATION

GEX 3 : DEEP COVER GECKO (PAL)

Le lézard sifflera trois fois. Peut-être quatre... qui sait ? Les nouvelles aventures du reptile soulageront les joueurs en mal de plates-formes. Comme dans le deuxième épisode, il y a un bon paquet de codes. Le mode Debug, conçu au départ par les programmeurs pour, justement, déboguer le jeu, vous procurera moult avantages. Vous pourrez devenir invincible et entendre tous les délires du Gex.

POUR AVOIR LE MODE DEBUG
Pendant la Pause, maintenez R2 et Haut, Rond, Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas. Si c'est réussi, un son se fait entendre. Reprenez la partie et appuyez ensuite sur Select pour faire apparaître une liste incluant le choix du niveau, un Sound Test, et plus encore.

C'est ici qu'il faut réaliser la manipulation.

Pendant la partie, appuyez sur Select pour faire apparaître le mode Debug.

POUR ENTENDRE TOUTES LES RÉFLEXIONS DE GEX
Pendant la Pause, maintenez L2 et pressez Bas, Droite, Gauche, Rond, Haut, Droite. Dans le jeu, appuyez sur Select pour entendre les différentes maximes de Gex.
Pendant la Pause, maintenez L2 et Bas, Haut, deux fois Gauche, Triangle, Droite, Bas.

Et voilà, plus rien à craindre de l'environnement.

PLAYSTATION

ROLLCAGE (PAL)

Psygnosis avait révolutionné le style de la simulation futuriste avec WipEout, un jeu qui n'a pas encore trouvé de concurrent à sa hauteur... Rollcage n'aura certainement pas le même impact. Le principe est pourtant intéressant, et les modes de jeu nombreux. L'avenir incertain de l'entreprise compromet la sortie d'un prochain WipEout sur PSX. En attendant, tous ceux qui ont des difficultés à débloquer les différents avantages et autres modes seront ravis de se défouler un peu les doigts.

POUR TOUT DÉBLOQUER (COURSES, MIROIR...)
Dans les mots de passe, inscrivez MAXCHEATSR2.
Et voilà, toutes les Options très difficiles à obtenir sont là !

Tous les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran des mots de passe.

POUR AVOIR DES KLAXONS FAÇON ANNÉES 80
Inscrivez :
AIRHORNS.

POUR VOIR LES TEMPS DES PROGRAMMEURS
Inscrivez : BESTLAPS.

Ça va être difficile de battre ces temps de folie !

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS

PLAYSTATION

NINJA, L'OMBRE DES TÉNÈBRES (PAL)

"Comme le bambou, tu plieras, Ninja", dit le vieux Maître... Ce beat'em all est l'un des rares sur Playstation. Le genre est paraît-il en voie d'extinction, snif ! Il y a pourtant encore des idées à développer dans ce domaine. Alors en attendant qu'Eidos nous ponde une suite, on triche un bon coup, histoire de tourner la page. Invincibilité, choix du niveau, grosses têtes... c'est trop la teuf !

POUR CHOISIR LE NIVEAU
Enlevez la ou les Memory Card(s) de la Playstation. Lorsque "Vérification carte mémoire" apparaît, appuyez trois fois sur L2 et trois fois sur R2.

Lorsque "DELS LEVEL CHEAT ON" apparaît, commencez une partie et choisissez votre niveau.

Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la Pause.

POUR ETRE INVINCIBLE ET AVOIR TOUS LES OBJETS
L2 , R2 , 3 fois L2, 3 fois R2, Rond, Triangle, Carré, Rond, Triangle, Carré.
Vous entendrez un son, et le ninja se transformera en squelette. Vous serez alors invincible, et vous aurez les vies et les objets à l'infini.

Vous voilà plutôt tranquille, les ennemis ne feront pas un pli.

POUR CHOISIR SON ARME
Trois fois R2, trois fois L2, trois fois R2, six fois L2. Enlevez la Pause pour obtenir une arme différente.

Répétez la manipulation pour faire apparaître une autre arme.

POUR RÉDUIRE L'ÉNERGIE DU BOSS
Lorsque vous combattez un boss, enclenchez la Pause et tapez trois fois L2, trois fois R2, six fois Triangle.

Avant, après. Le résultat est radical !

Note : les deux codes qui suivent s'effectuent sur la page où Appuyez sur Start" clignote.

POUR AVOIR LE MODE GROSSES TETES
3 fois Select, 3 fois L2, 3 fois Select.

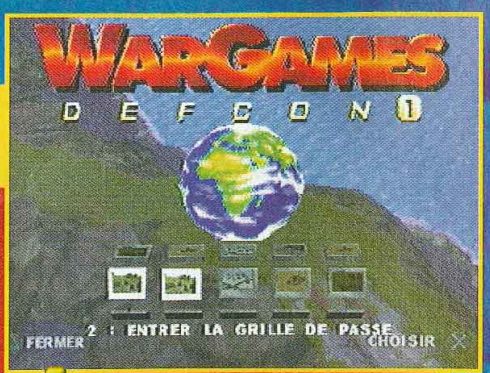
Si c'est réussi, vous aurez la grosse tête (si, si, regardez bien).

POUR AVOIR LE MODE BABY
3 fois L2, 3 fois Select, 3 fois R2.

Ouin ! Ouin ! Le mode Baby est activé, et, ça, c'est de la bombe, Baby !

PLAYSTATION

WARGAMES : DEFCON 1 (PAL)



Il y a bien longtemps, je vous avais donné les codes pour accéder aux différentes missions et visionner les vidéo. Pour ceux qui ne connaissent pas Wargames, il s'agit d'un jeu dont le déroulement est proche de Command & Conquer, les phases de construction en moins. Les heureux possesseurs du soft vont pouvoir se balader à leur guise grâce à ce code tout chaud.

POUR ETRE INVINCIBLE
Dans l'écran des mots de passe, entrez : Croix, Carré, Croix, Rond, trois fois Carré.

C'est dans l'écran des mots de passe qu'il faut taper le code. Ensuite, rien ne vous arrêtera plus.

ONTACTEZ-NOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2,23 F/MN)

TIPS

PLAYSTATION

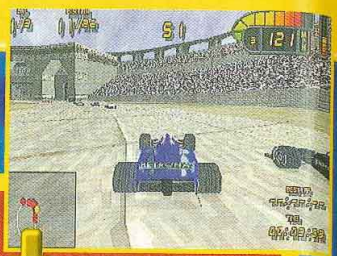
FORMULA 1 98 (PAL)

Cet épisode de la série des Formula One est de loin le moins bon. La réalisation technique laisse vraiment à désirer. D'habitude, les suites sont plus élaborées que leurs aînées, là il n'en est rien. Même au niveau des astuces, cette cuvée 98 est moins riche. J'ai comme l'impression qu'il y a eu du chamboulement dans l'équipe de programmeurs. En attendant, les accros de F1 qui n'ont pas eu d'autre choix que d'assouvir leur soif d'adrénaline avec ce jeu moyen, se consoleront avec ces deux circuits Bonus. Merci Calgon...

Commencez par entrer dans un mode de jeu, puis, dirigez-vous vers le choix de l'écurie pour y modifier le nom du joueur.

POUR AVOIR LE CIRCUIT DE ROME

Allez dans le choix pilote/écurie et affichez les Options avec Ron, puis allez modifier le nom du coureur par "Go Cows". Le circuit sera alors disponible dans la sélection des pistes.



Les arènes de Rome vous attendent. Le tracé du circuit est... comment dire ? Ovale...

POUR ACCÉDER À LA COURSE FOLLE

Même chose que pour le tip précédent. Inscrivez "Cheesy Poofs" à la place du nom du joueur.

Ce circuit est complètement hallucinant, mais le rendu visuel est toutefois décevant.

NINTENDO 64

V-RALLY 99 (PAL)

Les as du volant se seront jetés sur cette nouvelle simulation de rallye, l'une des meilleures sur N64.
La précision est de rigueur et les sorties de route se traduisent par des cascades spectaculaires ! Un petit menu de triche facilitera bien des choses, et un choix plus étendu de véhicules satisfera les moins patients d'entre vous.

Le code qui suit s'effectue sur l'écran où les mots "Press Start" s'affichent.

POUR AVOIR UN MENU CHEAT

L + R, C-Gauche, C-Droite, L + R et appuyez sur Start. Tout de suite après, maintenez Z et tapez rapidement sur L jusqu'à ce qu'apparaisse le menu de triche.

Voilà le menu ultime. À vous les avantages de la mort !

Tous les stages accessibles, pas de limite de temps et toutes les voitures disponibles : la totale !

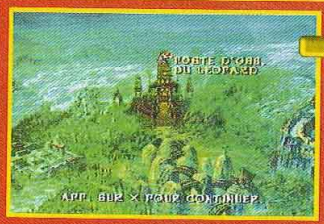
La plupart des voitures cachées sont très performantes dans la réalité "pas virtuelle".

Ce stage est l'un des plus difficiles. Heureusement, le menu de triche est là.

PLAYSTATION

TAI FU : WRAITH OF THE TIGER (PAL)

Il y a de la zizanie chez les z'animaux : le vilain dragon anéantit toutes les espèces. Le mélange baston, plates-formes et aventure est plutôt sympa, mais cela ne nous empêchera pas de tricher comme des fous !



Tous les codes s'effectuent sur l'écran de la carte qui permet de choisir le niveau. Un premier code doit être entré pour que les autres fonctionnent.

POUR FAIRE FONCTIONNER LES CODES

R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Bas, Carré. Un petit son se fait entendre si c'est réussi.

POUR CHOISIR SON NIVEAU

R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Carré, Bas, Triangle, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, L1.

Si tout a fonctionné correctement, la liste des niveaux apparaît.

POUR CHOISIR L'HISTOIRE ET LE NIVEAU

R2, Triangle, R2, Triangle, Carré, Rond, Bas, Triangle, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, L2.

Vous voilà en pleine scène cinematique...

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

❑ OUI, je m
Je recevrai l
Nom : .....
Prénom : .
Adresse :
Code posta
Tél.: (faculta
❑ Je joins mon
Signature obligatoi
Vous pouvez ac
nouveaux abon

Reçois le jeu METAL GEAR SOLID avec ton abonnement

12 NUMÉROS DE CONSOLES+ 420 F

LE JEU METAL GEAR SOLID 369 F

~~789 F~~

POUR TOI, SEULEMENT ➤ 519 F

SOIT 270 F D'ÉCONOMIE !

KONAMI

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519 F au lieu de ~~789~~ F soit 270 F d'économie.

Je recevrai le jeu Metal Gear Solid pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Solid au prix de 369 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

NINTENDO 64

MICRO MACHINES TURBO

Micro Machines enfin sur N64. J'ai bien cru qu'on allait mourir avant. Ce petit bijou de convivialité nous aura fait passé des moments forts. Comme d'habitude, plein de petits véhicules sont récupérables, mais ce n'est pas toujours facile. Heureusement, j'ai toujours dans mon sac quelques tours de magie... Dans ce cas précis, les codes permettant de se transformer en objet, de ralentir les concurrents dirigés par la machine, d'accélérer la vitesse du jeu, etc. Bref, voici de quoi se faciliter la tâche et s'amuser !

Tous les codes qui suivent s'effectuent lors de la Pause. Si c'est réussi, vous entendrez un son. Répétez chaque manipulation pour annuler les effets du code.

POUR REBONDIR COMME UNE BALLE
C-Gauche, deux fois Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche, deux fois Bas.

POUR SE TRANSFORMER EN OBJET
Deux fois Bas, deux fois Haut, deux fois Droite, deux fois Gauche.

Vous voilà transformé en brique. Marrant, mais peu pratique à conduire.

POUR AVOIR UNE VUE DERRIERE LE VÉHICULE
Gauche, Droite, C-Gauche, C-Droite, Gauche, Droite, C-Gauche, C-Droite.

C'est sympa et ça change le jeu. Malheureusement, la jouabilité en souffre.

Attention aux sorties de piste !

POUR GAGNER INSTANTANÉMENT
Z + C-Bas.

Victoire !

POUR RALENTIR L'ORDINATEUR
C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Bas.

POUR AVOIR LE MODE TURBO
C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Gauche, C-Haut, quatre fois C-Bas.

POUR AVOIR ACCES AU MODE DEBUG
C-Gauche, Haut, 2 fois Bas, C-Gauche, deux fois C-Droite, C-Haut, C-Bas. A partir de ce moment, vous pouvez réaliser des manipulations pendant la partie (sans la Pause) aux effets différents.

LA VOITURE EST CONTROLÉE PAR L'ORDINATEUR
Maintenez Z et appuyez sur C-Gauche.

Pratique, pour une pause Kit Kat...

POUR CHANGER L'ANGLE DE CAMÉRA
Maintenez Z et appuyez sur Haut, Bas, Droite ou Gauche. Pour zoomer, appuyez sur L ou R.

PLAYSTATION

NEED FOR SPEED 4 : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ (PAL)

Encore un épisode de Need for Speed. Porsche, Mercedes et autres Ferrari sont au rendez-vous. Vous accéderez aux véhicules les plus fous, comme le roadster ou l'hélico. Comme d'habitude, il faut entrer des codes à la place du nom du joueur. Attention, une fois ces codes imputés, il ne sera plus possible de sauvegarder. Il faut bien que l'ordinateur ait sa chance...

Tous les codes s'entrent dans l'écran du nom du joueur, à l'intérieur des Options. Si c'est réussi, une inscription vous indique qu'il est désormais impossible de sauvegarder.

POUR AVOIR LA PHANTOM
Inscrivez : Flash.

POUR AVOIR LE DRAGSTER
Inscrivez : Hotrod.

Avec cette petite bombe, vous allez devenir le roi de la route !

Ce véhicule est de loin le plus beau de tous.

POUR AVOIR L'HÉLICOPTERE
Inscrivez : Whirly.

Bien sûr, les véhicules peuvent être joués dans tous les modes.

L'hélico est bien pratique pour appréhender les chauffards.

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

3615 * 2,23 F la mn

Consol Plus

Pour être toujours sûr de taper dans le mille ! !

Revendeurs, Contactez-Nous !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Nous rachetons les jeux cash Paiement sous 48 H (à compter de la date de réception)

Frais de port gratuit* *Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

BEST OF

R TYPE DELTA	299 F
BOMBERMAN FANTAS	329 F
DIVER'S DREAM	329 F
LIVE WIRE	329 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	329 F
MONKEY HERO	329 F
PUMA STREET SOCCER	329 F
RAMPAGE 2 UNIVERSAL	329 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	329 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	329 F
STAR WARS:PHANTOM MENACE	329 F
SPEED FREAKS	329 F
WWF ATTITUDE	329 F
BLOODY ROAR 2	349 F
DRIVER	349 F
SOUL REAVER	349 F
TRAP GUNNER	349 F
GTA LONDON	TEL

toujours dispo

COOL BOARDERS 2 Platinium	149 F
CRASH BANDICOOT 2 Platinium	149 F
MOTO RACER Platinium	149 F
STREET SKATER	329 F
TAI FU	329 F
POPULOUS	329 F
WARZONE 2100	329 F
POPULOUS	329 F
RIDGE RACER 4	349 F
NEED FOR SPEED 4	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

BUST A MOVE 3	249 F
WAVE RACE	249 F
LYLAT WARS	249 F
MARIO KART CLASSIC	249 F
GOLDENEYE	299 F
MONACO GRAND PRIX 2	399 F
LODE RUNNER	399 F
RAMPAGE 2	399 F
YANNICK NOAH TENNIS	399 F
SAN FRANCISCO RUSH 2	399 F
DUKE NUKEN ZERO HOUR	429 F
CASTLEVANIA	429 F
ALL STAR BASEBALL 2000	429 F
GOEMON FIGHT 2	429 F
WWF ATTITUDE	429 F

toujours dispo

FIFA 99	399 F
VIGILANTE 8	399 F
BEETLE ADVENTURE	399 F
MARIO PARTY	399 F
MICRO MACHINE 64	399 F
RUSH 2	399 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 06/ 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

SPÉCIAL ACTION REPLAY

PLAYSTATION

L'accessoire ultime du tricheur est à la noce ce mois-ci. Entre deux parties de pêche, et sous la pression d'Ivan le Terrible (notre aimable Secrétaire de Rédaction), je vous ai déniché de quoi occuper vos soirées. Pour ceux qui l'ignoreraient encore, je rappelle que l'Action Replay est une petite cartouche magique qui s'insère à l'arrière de la Playstation.

SYPHON FILTER

ARMES INFINIES
800467C6 2400
TOUS LES NIVEAUX DISPONIBLES
801462AA 0B14

LES CODES PAR NIVEAU
GEORGIA STREET
ARMURE INFINIE
801A8BDA 0258
ÉNERGIE INFINIE
801A8BDC 0096

DESTROYED SUBWAY
ARMURE INFINIE
801A2EE2 0258
ÉNERGIE INFINIE
801A2EE4 0096

MAIN SUBWAY LINE
ARMURE INFINIE
801C6CCA 0258
ÉNERGIE INFINIE
801C6CCC 0096

WASHINGTON PARK
ARMURE INFINIE
801AA442 0258
ÉNERGIE INFINIE
801AA444 0096

FREEDOM MEMORIAL
ARMURE INFINIE
801C0496 258
ÉNERGIE INFINIE
801C0498 0096

EXPO CENTER RECEPTION
ARMURE INFINIE
801AC26E 0258
ÉNERGIE INFINIE
801AC270 0096

EXPO CENTER DINORAMA
ARMURE INFINIE
801A9ABA 0258
ÉNERGIE INFINIE
801A9ABC 0096

RHOEMER'S BASE
ARMURE INFINIE
801A9292 0258
ÉNERGIE INFINIE
801A9294 0096

BASE BUNKER
ARMURE INFINIE
801B381E 0258
ÉNERGIE INFINIE
801B3820 0096

BASE TOWER
ARMURE INFINIE
801C5A5A 0258
ÉNERGIE INFINIE
801C5A5C 0096

BASE ESCAPE
ARMURE INFINIE
801AE44E 0258
ENERGIE INFINIE
801AE450 0096

RHOEMER'S STRONGHOLD
ARMURE INFINIE
801AD592 0258
ÉNERGIE INFINIE
801AD594 0096

STRONGHOLD LOWER LEVEL
ARMURE INFINIE
801AB066 0258
ÉNERGIE INFINIE
801AB068 0096

STRONGHOLD CATACOMBS
ARMURE INFINIE
801ACE96 0258
ÉNERGIE INFINIE
801ACE98 0096

PHARCOM WAREHOUSES
ARMURE INFINIE
801AACF2 0258
ÉNERGIE INFINIE
801AACF4 0096

PHARCOM ELITE GUARDS
ARMURE INFINIE
801A4566 0258
ÉNERGIE INFINIE
801A4568 0096

WAREHOUSE 76
ARMURE INFINIE
801B725E 0258
ÉNERGIE INFINIE
801B7260 0096

SILO ACCESS TUNNELS
ARMURE INFINIE
801A2092 0258
ÉNERGIE INFINIE
801A2094 0096

TUNNEL BLACKOUT
ARMURE INFINIE
801B0A62 0258
ÉNERGIE INFINIE
801B0A64 0096

MISSILE SILO
ARMURE INFINIE
801AD5D2 0258
ÉNERGIE INFINIE
801AD5D4 0096

LES CODES POUR LES ARMES
MUNITIONS MAXIMUM SILENCED 9 MM
8012F0B4 03E7
MUNITIONS INFINIES SILENCED 9 MM
8012F0B6 0063
MUNITIONS MAXIMUM 45
8012F0C0 03E7
MUNITIONS INFINIES 45
8012F0C2 0063
MUNITIONS MAXIMUM G-18
8012F0C4 03E7
MUNITIONS INFINIES G-18
8012F0C6 0063
MUNITIONS MAXIMUM COMBAT SHOTGUN
8012F0C8 03E7
MUNITIONS INFINIES COMBAT SHOTGUN
8012F0CA 0063
MUNITIONS MAXIMUM SHOTGUN
8012F0CC 03E7
MUNITIONS INFINIES SHOTGUN
8012F0CE 0063
MUNITIONS MAXIMUM PK-102
8012F0D0 03E7
MUNITIONS INFINIES PK-102
8012F0D2 0063
MUNITIONS MAXIMUM M-16
8012F0D4 03E7
MUNITIONS INFINIES M-16
8012F0D6 0063
MUNITIONS MAXIMUM EIZ-2
8012F0D8 03E7
MUNITIONS INFINIES EIZ-2
8012F0DA 0063
MUNITIONS MAXIMUM HK-5
8012F0DC 03E7
MUNITIONS INFINIES HK-5
8012F0DE 0063
MUNITIONS MAXIMUM NIGHTVISION RIFLE
8012F0E0 03E7
MUNITIONS INFINIES NIGHTVISION RIFLE
8012F0E2 0063
MUNITIONS MAXIMUM SNIPER RIFLE
8012F0E4 03E7
MUNITIONS INFINIES SNIPER RIFLE
8012F0E6 0063
MUNITIONS MAXIMUM M-79
8012F0F0 03E7
MUNITIONS INFINIES M-79
8012F0F2 0063
MUNITIONS MAXIMUM K3G4
8012F0F4 03E7
MUNITIONS INFINIES K3G4
8012F0F6 0063
MUNITIONS MAXIMUM GRENADE
8012F0FC 03E7
MUNITIONS INFINIES GRENADE
8012F0FE 0063
MUNITIONS MAXIMUM GAS GRENADE
8012F100 03E7
MUNITIONS INFINIES GAS GRENADE
8012F102 0063

IMMUNITÉ CONTRE LA PLUPART DES EXPLOSIONS
80069FB0 FFFF
80069FB2 2401
80069FD0 0008
80069FD2 1029

SILENT HILL US

ENERGIE INFINIE
300BA0BD 0040
800BA0BE 0006
MUNITIONS INFINIES (TOUTES LES ARMES)
800BA008 0001
AVOIR LA CARTE
800BCB98 0002
OBJETS INFINIS
50002804 0000
300BCA35 00FF
TEMPS À 00:00
800BCC84 0000
800BCC86 0000
TOUTES LES ARMES
50000404 0001
300BCA34 00A0
50000304 0001
300BCA44 0080
50000404 0001
300BCA50 0084
300BCA60 00E2

CRASH BANDICOOT 3 (PAL)

VIES INFINIES
D0065D54 0100
800AD3DC 6300
D0065D54 0100
800AD42C 6300
D0065D54 0100
800AD0A4 6300
D0065D54 0100
800BCD48 6300
TOUS LES MOUVEMENTS
80069328 003F
TOUTES LES GEMS
80069160 FFFF
80069162 FFFF
80069164 FFFF
80069166 FF00
TOUS LES SAPHIRS
80069364 FFFF
80069366 FFFF
80069368 FFFF
TOUS LES CHRISTAUX
800692DC FFFF

SUNRISE IMPORT

Standard :
Du lundi au vendredi
10 h 00 - 13 h 00
14 h 00 - 19 h 00

TEL : 01. 47 70 27 04
FAX : 01. 47 70 27 06
Web : sunrise-import.com
E-mail : sunrise@magic.fr

JEUX D'IMPORT UNIQUEMENT !
Version Japonaise et Américaines

Import interdit : LA HONTE !

Tout d'abord, nous tenions à remercier tous les gens qui nous soutiennent dans ce combat en nous envoyant des lettres ou en nous manifestant leur profond mécontentement, leur écoeurement face à l'interdiction et la prohibition par Sega de tous les produits "DREAMCAST" importés. Désormais, la psychose gagne le moindre détaillant et plus seulement les importateurs; la terreur s'installe dans les coins, jadis vidéoludiques et maintenant obscurs...
En ces mois où les petits revendeurs ont du mal à joindre les deux bouts, leur traitement résulte d'un dédain encore plus flagrant de la part des géants de l'officiel. Votre voix nous répète sans cesse qu'interdire l'import ne relève pas seulement d'une simple interdiction mais d'une atteinte à votre liberté et que vous ne pouvez admettre une telle manipulation du marché par des bureaucrates inconscients !
Remarquez que l'on parle beaucoup de la violence dans les jeux, soulevée par l'association "Familles de France", mais qui parle de la tolérence du marché de l'import? Personne si ce n'est vous et nous...
Encore une fois, MERCI pour vos lettres et nombreuses pétitions! La véracité de vos propos valent tous les discours...

PLAYSTATION JAP :

ACE COMBAT 3	499 F
KONAMI 80'S ARCADE GALLERY	449 F
VIOLET FLAME DRAGON	499 F
VIRGIN FLEET	499 F
RACING LAGOON	499 F
LUNAR 2	499 F
GUN GAUGE	499 F
RASETSU NO KEN	489 F
BUST A MOVE 2	470 F
SAGA FRONTIER 2	549 F
TAMAMAYU MONOGATARI	499 F
CYBERORG	479 F
ATHENA	499 F
CHOCOBO RACING	489 F
THE KING OF FIGHTER'S 98	489 F
FINAL FANTASY COLLECTION	549 F
ETC...	

RACING LAGOON

PLAYSTATION US :

STAR OCEAN	399 F
SOUL REAVER	399 F
SHADOW MADNESS	399 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	399 F
ERGHEIZ	399 F
POINT BLANK 2 (+ GUN)	TEL
STAR WARS : Phantom menace	399 F
CASTROL HONDA SUPER BIKE	399 F
LUNAR	TEL
BLOODY ROAR 2	399 F
LEGEND OF LEGAIA	399 F
SYPHON FILTER	399 F

FREE

NEO GEO

LAST BLADE 2 . CD - 399 F
KOF'98 Ver. CD - 399 F
(Inclu un calendrier)
FATAL FURY REAL BOUT 2 - 329 F
KOF'98 Cart. - 1690 F
NEO GEO CUP 98 - 1400 F
Arrivages permanents de jeux d'occasions !

N O U V E A U T E !
METAL SLUG X - cart. 1790 F

Faites modifier votre console pour avoir accès à toutes les options MVS !
PUCE : TEL

NEO GEO POCKET color

CONSOLE	TEL
KOF R-2	369 F
METAL SLUG	349 F
FATAL FURY	369 F
SAMOURAI SPIRIT 2	389 F
POCKET TENNIS 2	329 F
PUZZLE BOBBLE MINI	329 F
BASEBALL STAR	329 F
BIO MOTOR UNITRON	329 F
NEO GEO CUP 98 +	349 F
ETC...	

SHOPPING

GUIDE US - 149 F
- Star Wars
- Legend of Legaia
- Syphon filter
- Silent hill
- Tekken 3
- Megaman legend
Etc...

Calendrier KOF format CD - 99 F
Calendrier Samourai shodown 2 64 - 99 F
Tapis de souris Samourai - 99 F
Postcard Samourai - 69 F
Figurines King Of Fighters (Mai, Iori, etc...)
Puzzle Langrisser 300 pcs - 249 F
Calendrier 99 SNK - 129 F
Pin's KOF'98 - 169 F les 2
Tasse KOF'98 - 249 F
Postcard KOF 98 (8) - 100
Etc...

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT TEL : 01. 47 70 27 04

SATURN

	TEL
STREET FIGHTER ZERO 3	499 F
DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION	699 F
BLACK MATRIX	359 F
SHINNING FORCE 3 SCEN. 1,2,3	399 F
DRACULA X	399 F
THUNDER FORCE V	399 F
LEYNOS 2	300 F
MACROSS	399 F
BLAST WIND	299 F
DEEP FEAR	399 F
ETC...	

SUPER FAMICOM (Bahamut Lagoon, Chronotrigger Dragon quest, Tales of fantasia etc...)
NEC PC-FX, PC ENGINE, SUPER CD, WONDERSWAN
MEGADRIVE (Elemental Master, Musha alest etc...)

Toutes les images, marques, et logos utilisés sont COPYRIGHT par leurs propriétaires respectifs. Tous les prix sont révisables sans préavis.

Bon de commande à retourner à : SUNRISE, 14 rue des Messageries 75010 PARIS

Mode de paiement :
- CHEQUE à l'ordre de SUNRISE
- CB n° ... ...
exp : ... ... / ... ...
- MANDAT POSTAL

DESIGNATION ARTICLE	QUANTITE	MONTANT
	TOTAL	

NOM, PRENOM :
ADRESSE :

Frais de port :
- 35 F 48 H Collissimo
- 80 F 24 H Chronopost

CODE POSTAL :
TEL :
Obligatoire

VILLE :
Signature des parents :
(pour les personnes mineures)

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Siret : 421 927 278
Tél.: 04 79 61 04 50 - www. cdservice. fr

Service + ... si votre jeu ne vous plait pas vous avez 8 jours pour le retourner en échange d'un autre jeu de votre choix (nouveautés même valeur).

jeu (playstation) neuf	Prix	Qt.
Soul Rivers	329 F L'article	......
Bloody Roard 2		......
Drivers		......
V Rally 2		......
Street Fighter Alpha 3		......
Evil Zone		......
The Legend of Legaya 2		......
Alien Resurection,		......
Autres ... (téléphone)		......
PACK DE L'ETE		......
Port inclu	total	......

SPÉCIAL PROMO DE L'ÉTÉ
1 Golden Finger (garantie 1 an)*
appeler aussi Game Hunter
appeler aussi Game Enchancer
+1 cable RGB
+1 memory card (15 blocs)
+1 tee shirt ou 1 jeu playstation**
329 F LE PACK
* version 2000 autorise le passage de tous les CD imports et autres
** au choix parmis disponibilité de la promo

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement

Commandez par téléphone et vous recevrez sous 48 h votre achat
A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville .... Code Postal : .... Tél.: ....

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

SERVICES PLUS

REVENDEURS,
VOUS VOULEZ FAIRE DE LA PUB
POUR VENDRE FACILEMENT
DES JEUX, DES CONSOLES,
DES ACCESSOIRES...

APPELEZ-NOUS
Caroline SAINT BLANCAT
VOUS Y AIDERA, AU
01.41.86.16.32

Chez vous en 24h (01.07.26.38.42.69.71.73.74.21) — Chez vous dans 24h, 48h*

GAME HUNTER ~~299fr~~ — ~~399fr~~ — GAME ~~249fr~~ — PS Hacker ~~349fr~~

COMBIEN COMPTEZ VOUS PAYER ??

La Carte "GameEnchancer" compatible Action Replay™
(Vies infinies, Choix Levels, Energie + Sequences Videos + Gestion Carte)
Autorisant le passage de TOUS vos CD
Nouvelle version avec arret du CD Automatique !

Nous vous la proposons à 199 fr AVEC CABLE RGB AUDIO !
Ressort, Notice VF et Port 48h Recommandé Compris !! (169 fr Sans RGB)
SATISFAIT OU REMBOURSE !!

Autres Articles:
- CABLE RGB AUDIO GUNCON 45 Fr +Port
- CABLE LINK 50 Fr +Port
- CABLE RALLONGE PAD 50 Fr +Port
- MANETTE DUAL SHOCK 149 Fr +Port
- MEMORY CARD SONY 69 Fr +Port
- PISTOLET VIBRANT* SCORPION 199 Fr Port comp.
- PISTOLET VIBRANT* ERAZER 249 Fr Port comp.
- XPLORER V2 (Cable&Soft OFFERTS) 299 Fr +Port

SCORPION 199 Fr Port compris! — ERAZER 249 Fr

PARTICULIERS, REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !

Bon de commande à renvoyer à ABSOLUTE GAMES 10 PLACE CENTRALE 21800 QUETIGNY FRANCE
Passez commande par Courrier, par Téléphone 03 80 46 60 60 - 10h00 12h30 , 14h00 19h30 ou par INTERNET http:\\www.AbsoluteGAMES.COM Contactez nous pour le port des "Autres articles". MERCI !

Nom ______ Prénom ______	Articles	Prix	Chèque / Mandat / CRBT (Tel) / CB (Tel)
Adresse ______			
Code Postal ______ Ville ______			

Passez commande sur papier libre en recopiant le bon tout simplement !

Que vous soyez revendeur ou grossiste, **Objectif Micro** met à votre disposition tout une gamme d'outils propices au développement de votre entreprise.

ARGUS DES JEUX VIDEO : recense plus de 3500 références Playstation - Nintendo 64 - PC CD - Dreamcast... Mise à jour mensuelle - Version Excel 97 offerte gratuitement 5 ans d'expérience et plus de 500 clients satisfaits
PRIX : de 150 F à 250 F (port gratuit)

FICHIER CLIENT : livré sur papier et disquette au format Word 97, vous disposez de 950 adresses de grossistes et revendeurs indépendants français et 200 adresses (+numéros de téléphone) de grossistes et revendeurs belges
PRIX : 500 F (port gratuit)

ARGUS DES DVD ZONE 2 : recense plus de 400 films disponibles sur le territoire français. Diversifiez votre activité et pratiquez le rachat et la revente de DVD d'occasion grâce à l'Argus des DVD. Marché prometteur et complémentaire !
OFFRE DE LANCEMENT : 99 F AU LIEU DE 150 F

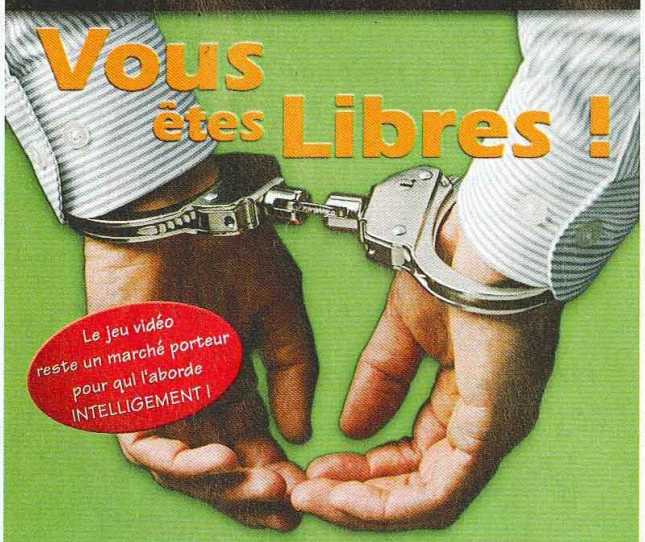
Coupon à découper et à retourner à **Objectif Micro** Association loi 1901
3bis, rue Sadi Carnot 62223 Anzin-St-Aubin-Tél : 03.21.51.29.46
http ://home.nordnet.fr/~dhecq
Je souhaite recevoir une documentation, sans aucun engagement de ma part, sur votre gamme de produit.

SOCIETE : .....

ADRESSE : .....

TEL : ..... FAX : .....

Vous projetez de créer un magasin de jeux vidéo ?



Restez indépendant, c'est la clé du succès !

Le "**Pack Services TGmultimedia**" c'est :

L'aide à la création de votre magasin en bénéficiant de conseils de Professionnels indépendants de toute enseigne Franchisée :

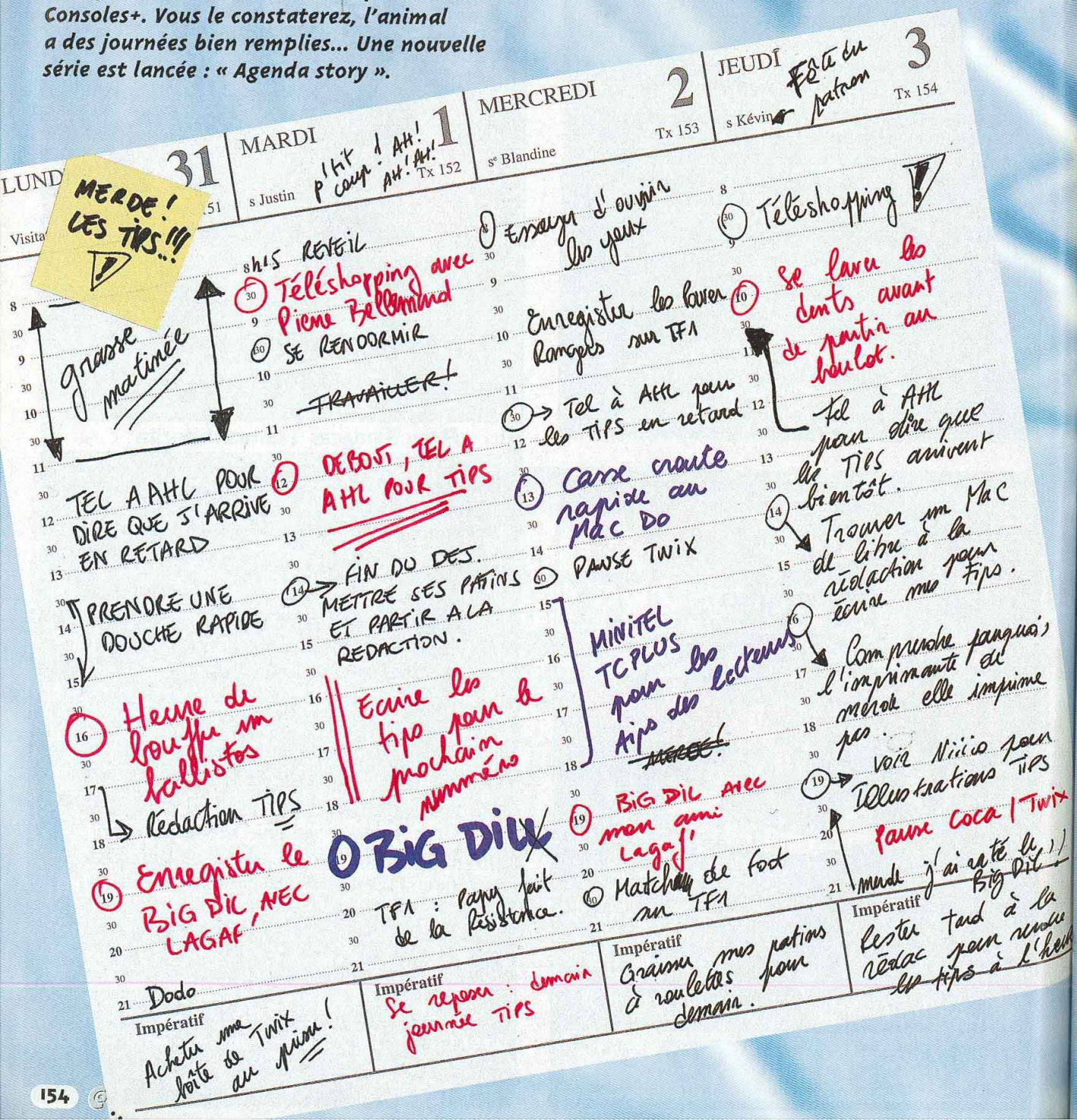
- **Politique commerciale**
- **Approche marketing et communication**
- **Agencement du magasin**
- **Choix de mobilier spécifique**
- **Constitution du stock de départ**
- **Présentation aux meilleurs grossistes du marché**
- **Optimisation de la gestion grâce à GAO Cashmatic le meilleur logiciel de caisse du marché**

Un commerce de jeux vidéo pour un INVESTISSEMENT INITIAL LIMITÉ au plus juste ? avec TGmultimedia c'est possible !

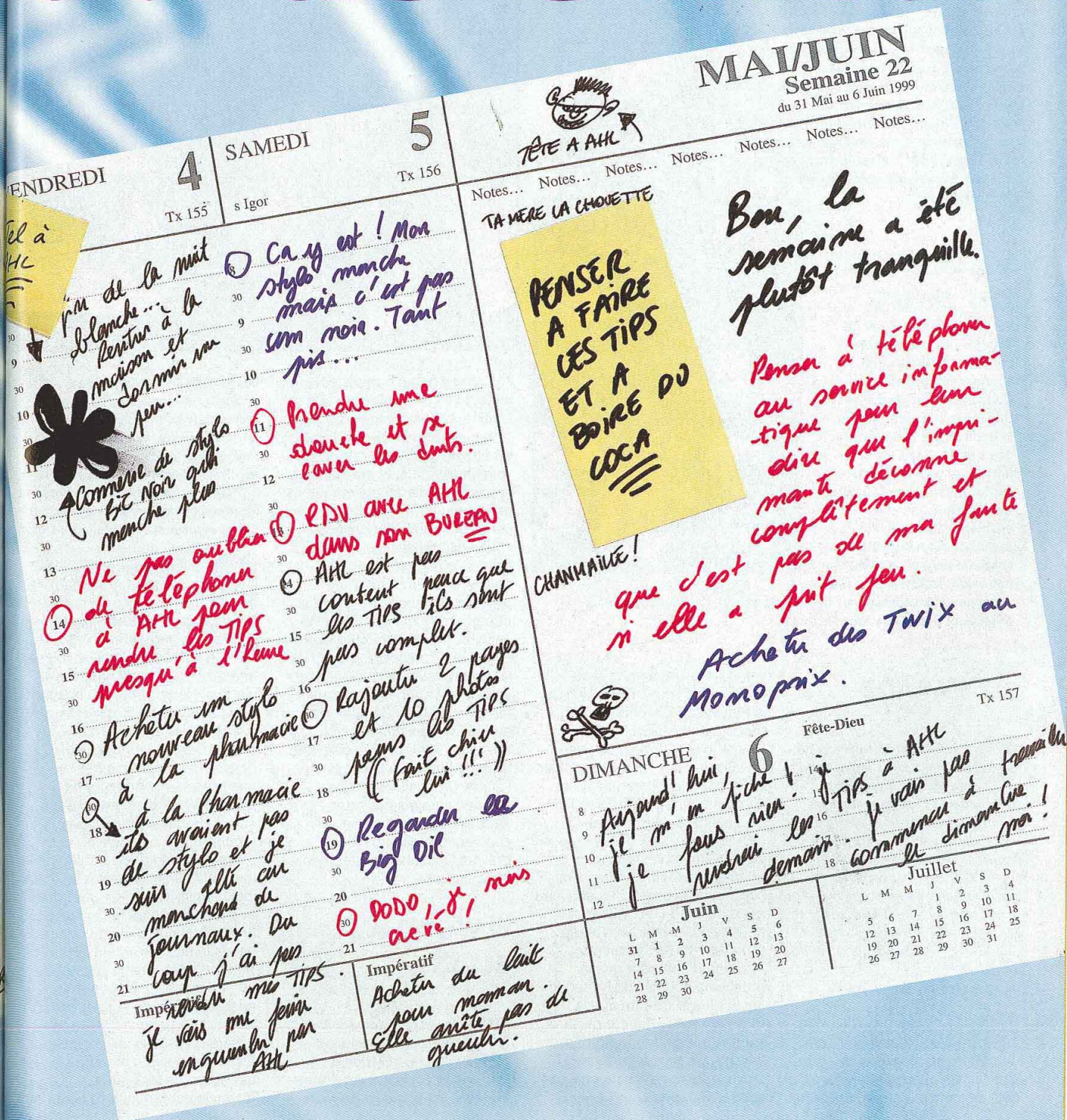
CONTACTEZ-NOUS :
TGmultimedia
Tél 04 93 39 23 55 - Fax 04 92 59 06 33
e-mail : tgm@tgmultimedia.fr

L'agend

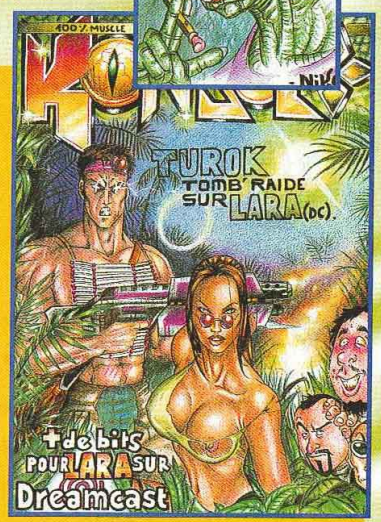
Nous en rêvions depuis longtemps mais nous n'avions jamais eu l'occasion de le faire... Il a suffi d'un moment d'inattention de Switch pour que nous puissions lui dérober son planning de la semaine. Le temps de le scanner, et hop ! ni vu ni connu, le voici publié dans Consoles+. Vous le constaterez, l'animal a des journées bien remplies... Une nouvelle série est lancée : « Agenda story ».



n da de Switch



Vous l'aurez remarqué, les boss de fin de niveau des jeux vidéo sont toujours des types hyper balèzes avec un armement à faire pâlir Rambo. Moi, ça me fait marrer ! Ces types ne sont même pas fichus de se battre à mains nues dans un combat à la loyale ! Cette époque est révolue. Je me souviens que, de mon temps, seuls les chevaliers avaient le droit de porter protections et chaussons d'acier et de s'armer convenablement. Maintenant, les boss s'habillent n'importe comment : et vas-y que je porte une armure à plasma, et vas-y que j'ai un flingue à turbine-laser, et vas-y que je bousille tout avec mes grenades à fragmentation atomique, et vas-y que je mesure 3,44 mètres... N'importe quoi ! Vive le naturel. Bomboy, 95 cm de muscles et de moustache.



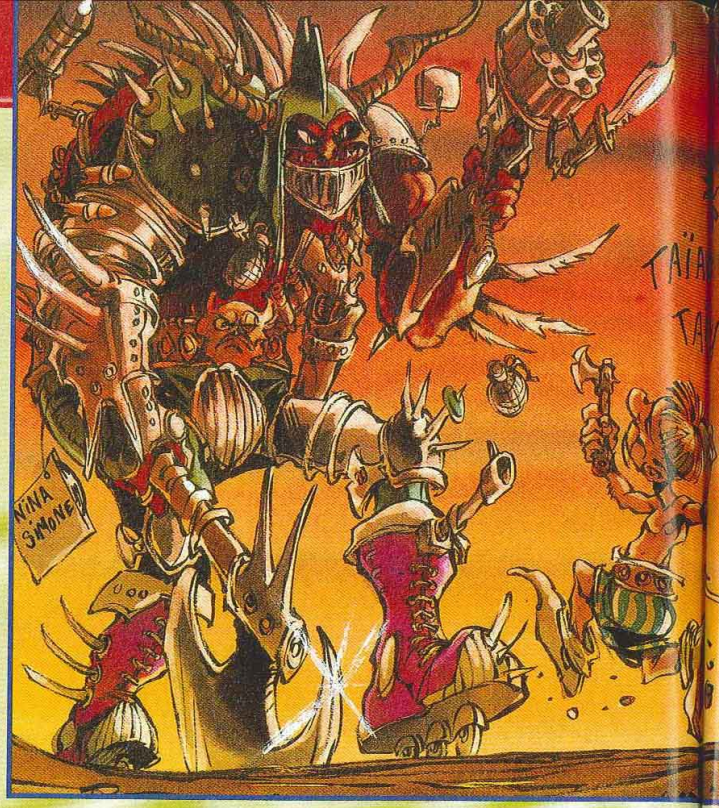
VAINQUEUR DU MOIS

Verdon Nicolas, qui habite Tour (37 000) remporte le concours du mois et un abonnement gratos à Consoles+ ! Son dessin est très réussi, ne serait-ce que la tronche des testeurs en bas à droite. Mais les ombres portées et le rendu du relief sur les personnages de Lara Croft et de Turok sont vraiment chouettes. Panda a beaucoup apprécié la (petite) tenue de Lara et sa belle paire de... lunettes. Bien joué aussi pour l'enveloppe qui contenait le dessin, j'ai beaucoup aimé. Niko, à toi Consoles+ tous les mois !

HIT PARADE

***Q** Yann, un très jeune lecteur de Consoles+, s'inquiète du manque de hits pour sa Nintendo 64 et me pose quelques questions. 1/ Que compte faire Nintendo face à l'annonce de la Playstation 2 ? 2/ Zelda est-il compatible avec le Rampak ? 3/ J'ai remarqué avec stupeur que la Playstation et la Dreamcast font le plein de hits alors que la N64 (ma console fétiche) fait le plein de daubes. 4/ Le prix de Consoles+ augmentera-t-il à nouveau ?*

R Salut Yann. 1/ Nintendo, tu t'en doutes certainement, n'est pas du genre à se laisser abattre et prépare déjà sa contre-attaque. Après la sortie de la Dreamcast et l'annonce de la venue prochaine de la Playstation 2, Nintendo prépare activement le futur. On sait que la firme japonaise travaille sur une nouvelle console mais, comme d'habitude, peu d'informations ont filtré (en fait, il ne s'agit que de rumeurs). Ce que l'on sait, c'est que Nintendo va vraisemblablement abandonner le système de jeux sur cartouche au profit d'un nouveau support. CD ? DVD ? Disque optique ? L'avenir nous le dira. D'autres rumeurs laissent également entendre que la prochaine console de Nintendo serait plus puissante que la Playstation 2... Pour te rassurer, saches que Nintendo prépare l'avenir, y'a pas de problème ! 2/ Non, Zelda ne fonctionne pas avec le Rampak.



3/ Comme beaucoup de lecteurs, tu as dû remarquer que l'année 99 commence plutôt lentement pour la Nintendo 64 : les hits ne sont pas nombreux, voire inexistants, et après le fabuleux Zelda découvert à la fin de l'année dernière, aucun gros jeu n'est sorti. D'après nos sources japonaises et américaines, le reste de l'année devrait être différent : Rare prépare une flopée de nouveaux titres comme Perfect Dark, 12 Tales Conquer, Jet Force Gemini ou encore Banjo Kazooie 2. Nintendo, quant à lui, annonce un Donkey Kong 64 ainsi que le fabuleux Metroid 64 pour Noël prochain. Tous ces titres devraient sortir en France entre la fin de l'été et le début de l'année prochaine. Encore quelques mois à patienter. 4/ Pour l'instant, aucune augmentation de prix n'est prévue. Consoles+ reste donc à 35 francs.

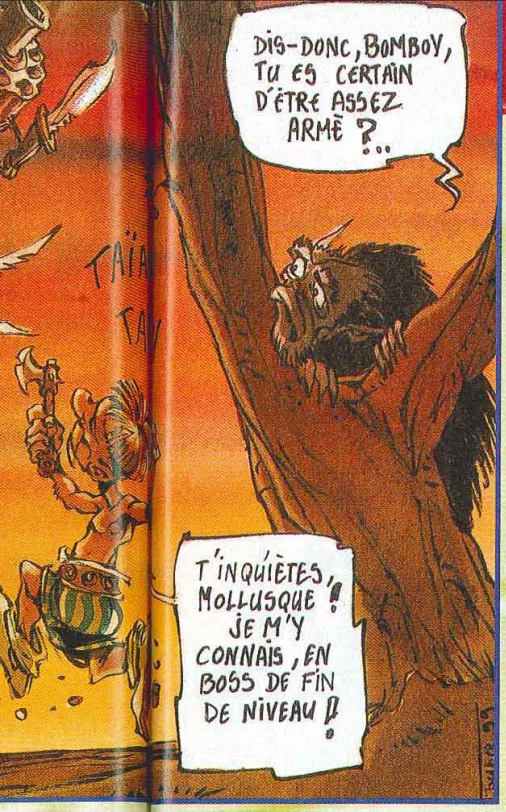
ELWOOD A LE BLUES

***Q** Un lecteur, fan des Blues Brothers, m'envoie ces quelques questions : 1/ Je suis un fanatique des Blues Brothers. Est-ce qu'il y aura une adaptation sur Nintendo 64 ? 2/ Y a-t-il ou y aura-t-il un site Internet de Consoles+ ? 3/ J'ai plusieurs jeux de course et j'aimerais savoir quel est le meilleur volant pour la N64. 4/ Est-ce que je peux espérer un jeu de combat du genre X-Men vs Street Fighter sur Nintendo 64 ?*

R Salut vieux ! 1/ D'après ta question, il me semble que tu parles de l'adaptation du jeu The Blues Brothers, sorti sur Super Nintendo et testé dans le numéro 18 de Consoles+ (mars 1993 !). Ça ne nous rajeunit pas ! Hélas ! pour toi, aucune adaptation de ce titre n'est prévue sur Nintendo 64, ni d'ailleurs sur aucune autre console. 2/ Vous êtes très nombreux à me poser cette question. Malheureusement, je suis bien obligé pour l'instant de répondre par la négative. J'espère comme vous qu'un site Internet Consoles+ verra le jour... mais il va falloir attendre et attendre encore. 3/ Au risque de te décevoir une nouvelle fois, les volants pour la Nintendo 64, comme pour les autres consoles, ne sont pas encore très au point. J'entends par là qu'il manque une chose essentielle à tous les volants disponibles sur le marché : la sensation de résistance. Normalement, quand tu conduis un véhicule, c
le frein ou qu
volant, une ce
se fait sentir.
n'existe pas a
pédales actue
frein ou l'emb
volant dans u
droite, se font
même manièr
manque de ré
Voici pourquo
l'achat d'un v
sera pas sorti
formant (tu le
News de Cons
4/ Décidémen
chance ! Les j
qualité restent
rare sur Ninter
semble être la
cette console.
pas à jouer un
comme X-Mer
Désolé !

STEPHA BIGLEU

***Q** Stépha
peu mir
questior
faire la solution
Solid ? 2/ Quelle
sortie du DD 64
date de sortie e
de Macross Digit*



do 64 ?
il un site
e course et
st le
N64.
spérer un jeu
Men vs
endo 64 ?

1/ D'après
me semble
de l'adap-
es Brothers,
ndo et testé
e Consoles+
nous rajeu-
toi, aucune
e n'est
64, ni
autre
s très
r cette
sement, je
l'instant de
tive.
s qu'un site
erra le
ir attendre

cevoir une
ants pour la
pour les
sont pas
J'entends
ne chose
volants
arché : la
nce.
tu conduis

un véhicule, que tu appuies sur le frein ou que tu tournes le volant, une certaine résistance se fait sentir. Cette sensation n'existe pas avec les volants et pédales actuels. Appuyer sur le frein ou l'embrayage, tourner le volant dans un virage ou en ligne droite, se font toujours de la même manière, mollement. Le manque de réalisme est total ! Voici pourquoi je te déconseille l'achat d'un volant tant que ne sera pas sorti un modèle performant (tu le sauras en lisant les News de Consoles+).
4/ Décidément, tu n'as pas de chance ! Les jeux de baston de qualité restent une denrée très rare sur Nintendo 64. Ce genre semble être la bête noire de cette console. Ne t'attends donc pas à jouer un jour à des jeux comme X-Men vs Street Fighter. Désolé !

STEPHANE BIGLEUX

Q *Stéphane est un lecteur un peu miro ! Voici ses questions : 1/ Allez-vous faire la solution de Metal Gear Solid ? 2/ Quelle est la date de sortie du DD 64 ? 3/ Quelle est la date de sortie en version officielle de Macross Digital Mission VF-X2 ?*

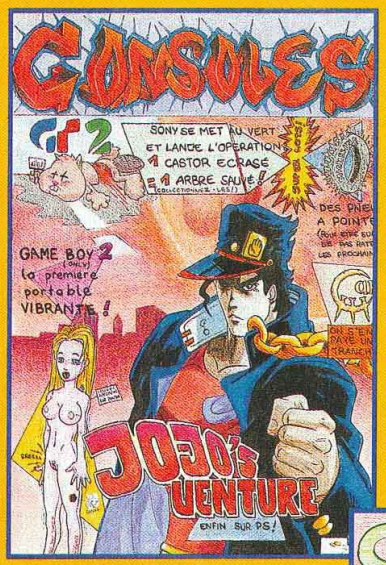
CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

R Salut Stéphane. Avant de commencer à lire ces quelques lignes, assure-toi que tu as bien tes lunettes sur le bout du nez ! 1/ La solution complète de Metal Gear Solid est parue dans le dernier numéro de Consoles+. Je m'étonne que tu ne l'aies pas vue, elle s'étale tout de même sur 15 pages !
2/ Je suis surpris également que tu poses encore cette question (à moins que tu ne lises pas Consoles+ régulièrement).
Le projet DD64 a été abandonné en Europe et aux Etats-Unis.
Le DD 64 ne devrait, éventuellement, sortir qu'au Japon à une date qui reste encore à deviner.
3/ Aucune date de sortie officielle pour Macross Digital Mission VF-X2 n'est prévue pour l'instant. Tout ce que je peux te dire, c'est que le jeu est déjà disponible au Japon et que tu peux donc te le procurer en import. Voilà, c'est tout pour aujourd'hui, enlève tes lunettes et va faire une petite sieste.

JUSTE UNE MISE AU POINT

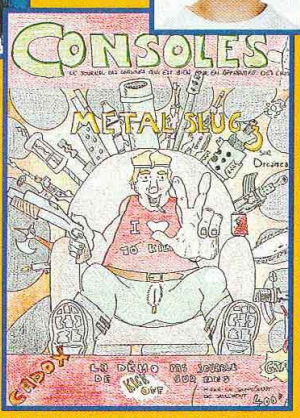
Q *Psycho Mantis, apparemment fan de Metal Gear lui aussi, m'envoie une question par Internet (son adresse : PsychoMantis@magic.fr). Voici ce qu'il m'écrit : "Pourquoi avez-vous publié la soluce de Metal Gear Solid dans le dernier numéro, alors que vous aviez dit que Konami interdisait toutes les aides pour ce jeu ?"*

R Salut Psycho. Je vois que toi au moins, tu n'es pas bigleux... encore qu'il me semble que tu ne lises pas Consoles+ très attentivement... Ce n'est pas grave ! Moi y en a expliquer à toi calmement le problème : Konami a en effet interdit aux magazines de publier la solution de Metal Gear Solid



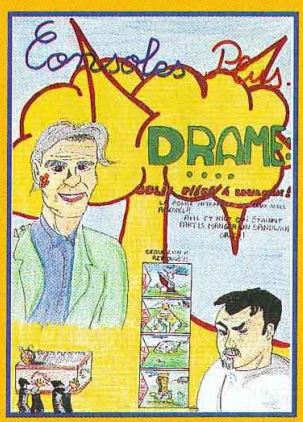
FLORENT FARVACQUE, 26 LORIOL.

IL EST PASSÉ DE PEU À COTÉ DU PRIX DÉDICACÉ, LE BOUGRE ! SON DESSIN EST VRAIMENT MARRANT !



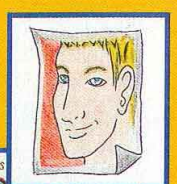
SIMON METAYE, 85 SOULLANS.

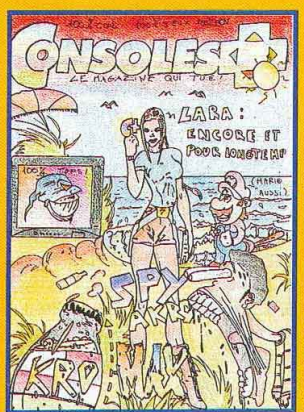
L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ ! DOIT-ON ENCORE VOUS LE RÉPÉTER ?



SÉBASTIEN GOYENS, 91 BRÉTIGNY/ORGE.

UNE COUVERTURE PEU FOUILLÉE MAIS QUAND MÊME BIEN POILANTE.





MICKAEL PORZIO, 69 MOULIN FEYZIN.

METTEZ UN COCHON DANS UN MOULIN ET VOUS OBTENEZ : MOULIN FAIT UN PORZIO. GROUIK !

LIONEL OSIOW, 87 LIMOGES.

PLUSIEURS MOIS APRÈS SA SORTIE, METAL GEAR FAIT ENCORE PARLER DE LUI.

tant que le jeu ne serait pas disponible en version officielle. Nous n'avons donc pas pu publier de solution avant le 26 février 1999, date de sortie du jeu en France. Le mois de février étant loin désormais, nous avions donc carte blanche pour dévoiler la solution de Metal Gear Solid. Tu es satisfait de ma réponse ou tu veux goûter à ma hache ?

AURÉLIEN EST NET

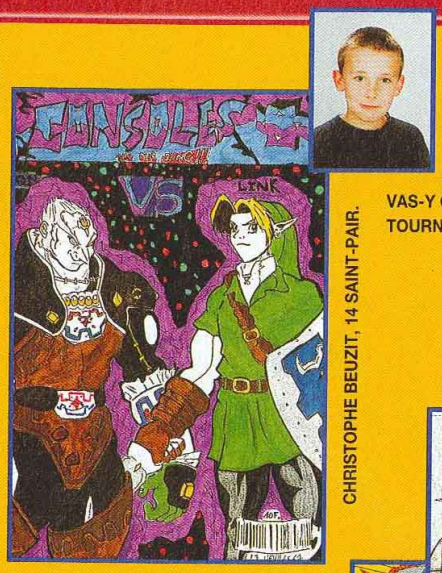
Q *Aurélien, un lecteur de Bonneville (en Haute-Savoie), me pose une poignée de questions. 1/ Quelle est la console la plus valable entre la Dreamcast et la Playstation 2 ?*
2/ Pour quand est prévu Donkey Kong sur Nintendo 64 ?
3/ Connaîtriez-vous des adresses Internet à ne pas manquer ?
4/ Combien vaudra la Dreamcast en version Pal ?

R Salut Aurélien. 1/ Tu n'es pas le seul à te poser cette question. Encore une fois, il est impossible de dire si telle ou telle console est meilleure, tant que la PS 2 n'existe pas. Sur le papier elle semble très puissante, mais tant que cela reste théorique, on ne peut rien certifier. Sony peut faire dire n'importe quoi à propos de sa console.
Moi, j'attends de pouvoir placer les deux consoles face à face pour les comparer de manière sérieuse et professionnelle.
2/ Donkey Kong est annoncé pour la fin de l'année au Japon. Nintendo France annonce aussi une version officielle du jeu, à suivre rapidement.
3/ Depuis quelque temps, dans les News de Consoles+, tu peux découvrir chaque mois des adresses Internet intéressantes. Va donc jeter un coup d'œil aux colonnes intitulées "Babel Web".
4/ Encore une fois, il est trop tôt pour connaître le prix de la Dreamcast en version officielle. Sega ne sait toujours pas à quel prix sa console sera commercialisée en France. On peut supposer qu'elle vaudra entre 1 500 et 2 000 francs.

KICK IN THE ASS

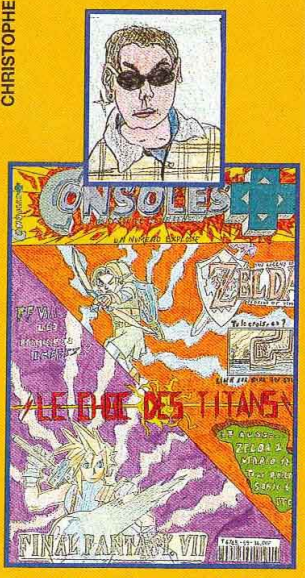
Q *Dan As m'envoie quelques questions par email (dan_as@hotmail.com).*
1/ Que me conseilles-tu : acheter la Dreamcast dès qu'elle sort en version officielle ou bien attendre la sortie de la Playstation 2 ?
2/ Qu'est-ce que c'est que cette histoire de publicité dans le numéro 87 en page 154 ? Peut-on vraiment jouer aux jeux japonais, américains et français sur Playstation sans ouvrir la console ?
3/ Pourquoi ne pas faire, dans votre magazine, une rubrique qui parlerait du Net en rapport avec les jeux vidéo ?

R Salut As Hole. 1/ Cette question aussi m'est posée 150 fois par jour ! Tout dépend de ce que tu souhaites faire ! Si tu es un joueur fou, du style "hard core gamer", et que tu apprécies les jeux Sega (Virtua Fighter, Sega Rally, Sonic...) ou si, comme l'ensemble de la rédaction à l'exception notable d'AHL, tu es un fan de pêche à la ligne (GetBass) alors achète la Dreamcast sans hésiter lors de sa sortie officielle.
En revanche, si tu préfères le genre Gran Turismo, ou les titres Sony en règle générale, prends ton mal en patience et attends la sortie officielle de la PS2 (pas avant la fin de l'an 2000 en France ! Aie ! aie ! aie !).
2/ Oui, il est tout à fait possible de faire fonctionner des jeux import sur sa console Pal (officielle) sans avoir recours à l'installation d'une puce électronique dans sa console. L'Action Replay EMS 1.5 ou le Game Enhancer, par exemple, représentent des solutions idéales pour tous ceux qui ne veulent pas perdre la garantie de leur Playstation. Ces appareils se connectent à l'arrière de la Playstation, via le port parallèle I/O, et sont très faciles à utiliser.
3/ Comme dit précédemment, je te rappelle qu'une telle rubrique existe déjà ! Même si elle est pour l'instant assez discrète, tu y trouveras plein d'adresses de sites Internet ayant rapport aux jeux vidéo dans les colonnes "Babel Web" des News.



CHRISTOPHE BEUZIT, 14 SAINT-PAIR.

VAS-Y CHRISTOPHE, FAIS TOURNER LE BEUZIT !

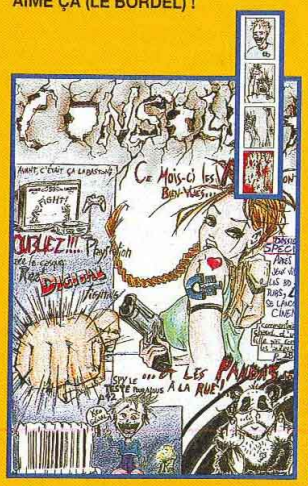


SYLVAIN MAROCCHINO, 13 ISTRES.

LE CHOC DES TITANS : ZELDA VS FINAL FANTASY VIII. ÇA VA PÉTER !

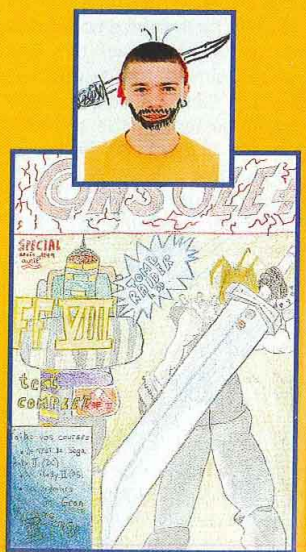
JULIEN QUEBATTE, 1565 VALLON, SUISSE.

UN SACRÉ FOUTOIR SUR CETTE COUVERTURE ! MAIS NOUS, ON AIME ÇA (LE BORDEL) !



ABDELHAK AADDI, 69 VENISSIEUX.

SON DESSIN EST VRAIMENT KRO GÉNIAL !



VINCENT DELOUNE, 87 PANAZOL.

UNE COUVERTURE PAS VRAIMENT ORIGINALE, MAIS UNE PHOTO AMUSANTE. LES DEUX FONT LA PAIRE !

HE, FAIS
ZIT !

: ZELDA VS
A VA PÉTER !

SYLVAIN MAROCCHINO, 13 ISTRES.

S VRAIMENT
PHOTO
FONT LA

VINCENT DELOUNE, 87 PANAZOL.

ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !

9 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui à Nintendo Magazine

Nintendo Magazine, c'est :

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- des concours, des cadeaux

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit 315 F au lieu de ~~385 F~~

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 315 F* au lieu de ~~385 F~~.

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23

LE PRIX D'EDDY KACE

C'est assez rare, mais ce mois-ci nous avons décidé qu'il y aurait deux vainqueurs. La première est une charmante demoiselle : Kristelle Nertomb (Raider ?). Elle habite Limay dans le 78. Son dessin est très simple, mais l'emploi de couleurs contrastées, chaudes et froides, apporte beaucoup de fraîcheur à l'ensemble. Quelques coups de crayons valent mieux d'un grand discours. Kristelle recevra le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par l'ensemble de la rédaction. Tu le crois, ça ? ©1924 AHL.
Le second dessin primé est celui de Cédrix Malzat qui habite Dreux du haut de ses 19 ans. Sa couverture est très colorée et bourrée d'humour (il faut lire attentivement toutes les acccroches). A toi le prochain numéro dédicacé !

KRISTELLE NERTOMB, 78 LIMAY.

CÉDRIC MALZAT, 19 ANS, 28 DREUX.

GONFLÉ LE MEC !

Q *Alan Hebert, 14 ans et toutes ses dents, se pose une question fondamentale : "Pourquoi les mensurations de Lara Croft sont-elles passées, entre Tomb Raider I et Tomb Raider III, du 75 B au 115 G ?"*

R Salut Alan. Ta question, il faut bien l'avouer, préoccupe nombre de lecteurs de Consoles+. En ce qui me concerne, je ne sais vraiment pas pourquoi cette jeune femme a vu sa poitrine gonfler comme un soufflé en si peu de temps. Peut-être que le fait de grimper n'importe où ou de se frotter la poitrine contre les parois peut provoquer, par stimuli, ce type de réaction... N'écoutant que mon courage, je vais donc me frotter contre les murs de la salle des zordis et je vous donnerai le résultat le mois prochain ! Promis, juré.

DÉCONNEXION

Q *Alexandre m'envoie ses questions par email (aletier@club-internet.fr). Il me parle du problème de la connexion à Internet via la Dreamcast et de l'article écrit par Niiico dans un précédent numéro : "Niiico, ton article sur la Dreamcast est superbe sauf en ce qui concerne la connexion Internet avec la Dreamcast.*
Ça ne marche pas du tout car la machine, même après trois propositions de log-in, ne veut pas se connecter sur le serveur au Japon. Tu avais promis que Kagotani san allait revenir plus en détails sur ce problème dans le prochain numéro de Consoles+. Nous sommes en avril et je n'ai pas vu le moindre article indiquant comment se connecter sur Internet avec la Dreamcast. Je suis déçu, car je croyais que les journalistes de Consoles+ tenaient leur parole ! Alors, pourrais-tu me répondreafin que je puisse me connecter sur Internet avec la Dreamcast ?"

R Salut Alex. Je comprends ton dépit. Après avoir exposé ton problème à Niiico, voici ce qu'il m'a répondu. Il a été possible de se connecter sur Internet en France avec une Dreamcast japonaise durant une courte période, à peine un mois et demi. L'astuce n'était pas évidente à trouver, et il fallait disposer de deux lignes de téléphone et faire une manipulation spéciale pour se connecter. Hélas ! entre l'instant où notre article sur la Dreamcast est paru et le Consoles+ suivant, l'astuce ne fonctionnait plus ! Sega Japon avait en effet trouvé une parade pour que seuls les Japonais puissent se connecter sur Internet. Donc, actuellement, on ne peut plus connecter une Dreamcast japonaise au réseau Internet à partir de la France. Il est vrai que nous aurions dû insister sur cette nouvelle. Nous ne l'avons pas fait et nous en sommes désolés. En guise de châtiment, Niiico sera fouetté sur la place de la mairie de Boulogne-Billancourt, le 16 juin prochain, à midi pétant. Qu'on se le dise ! Places gratuites pour les enfants !

COMICS DRINKS

Q *Jérémy, un fan de Tomb Raider en bande dessinée, me pose quelques questions : 1/ J'ai téléphoné pour participer au concours de Tomb Raider et j'aimerais savoir si je fais partie des vainqueurs ? Comment puis-je me renseigner ?*
2/ Dans le Trombinoscope du numéro 87 de Consoles+, Gia dit "Fongtaoh Mihn Duc ! Tong chie". Est-ce que c'est une phrase chinoise ou japonaise qui a un sens, ou juste une déconnade ?

R Salut Djer. 1/ Comme pour toutes les questions se rapportant aux concours publiés dans Consoles+, je n'ai qu'une seule réponse : téléphone au 01-41-86-16-00. C'est le standard de Consoles+. Il faut ensuite demander le service marketing. Là, on pourra te dire si oui ou non tu as gagné quelque chose.
2/ La phrase "Fongtaoh Mihn Duc ! Tong chie" que Gia prononce dans le Trombinoscope du Consoles+ 87 ne veut bien évidemment strictement rien dire ! Ce n'est ni du chinois ni du japonais, c'est une pure invention de Niiico. Déçu ?

PARTIE À QUATRE

Q *Alexandre me pose une question par email (Themage@aol.com) : "Salut Bomboy ! 1/ Etant dingue (avec mes potes) des jeux à 4 (et de Zelda) sur Nintendo 64, je voudrais savoir quels seront les prochains hits du genre. Je pense que Quake 2 (s'il n'est pas bâclé comme le premier du nom sur*

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

00 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

CÉDRIC MALZAT, 19 ANS, 28 DREUX.

Comme
es questions
t aux
ns
u'une seule
au 01-41-
andard de
suite
marketing.
si oui ou
lque chose.
aoh Mihn
e Gia
ombino-
87 ne veut
rictement
i du chinois
une pure
Déçu ?

*e pose une
email
l.com) :
ant dingue
jeux à 4
endo 64, je
seront les
re. Je pense
pas bâclé
nom sur*

PLUS
5 : 2.23 F/MIN)

NUMÉRO 87

METAL GEAR SOLID

15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE !

NUMÉRO 12 H
- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

NUMÉRO 11 H
- MEDIEVIL
- SPYRO LE DRAGON
- MUSASHIDEN
- BREATH OF FIRE III
- WILD ARMS - TENCHU

LES COUPS SPÉCIAUX
- RIVAL SCHOOLS -
- X-MEN VS STREET-FIGHTER

ATTENTION
LES NUMÉROS
N°7H, 8H, 9H & 10H
SONT ÉPUISÉS

NUMÉRO 5 H
LITTLE BIG ADVENTURE
LEGACY OF KAIN
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS 5 / 450007	48 F	x	
		TOTAL	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... Prénom .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

Nintendo 64) pourra être un bon investissement ! 2/ Et Mario Party, qu'en penses-tu ?"

Salut Alex bis. 1/ Les prochains hits en mode Multijoueur sur N64 ne sont pas nombreux. Quake 2 est effectivement annoncé prochainement sur cette console, avec un mode 4 joueurs. Gauntlet 3, l'adaptation d'un vieux titre d'arcade, est prévu pour le mois de septembre. Ambiance médiévale garantie. Un jeu de bowling est également annoncé, mais je doute que ce genre de titres te plaise n'est-ce pas ?
2/ Mario Party est une sorte de jeu de société sur console destiné aux plus jeunes.
Si tu aimes la castagne comme dans Doom ou Quake, ça m'étonnerait que ce produit soit très intéressant pour toi.

BITO, SANS COMMENTAIRES

On l'appelle Bito et il me pose une seule question : pourquoi les notes attribuées à certains jeux varient-elles en fonction de leur origine ?

Salut Bito. C'est à nouveau une question que beaucoup d'entre vous se posent. Tu le sais tout autant que moi, entre la sortie d'un jeu au Japon et sa mise en vente en France, il s'écoule de longs mois. Entre temps, la qualité générale des jeux évolue et s'améliore. Et puis, les modes changent ou bien l'effet de surprise s'estompe. Un jeu sorti en France six mois voire un an après la version japonaise a de fortes chances d'être un poil moins bon qu'un jeu sorti plus récemment. Voilà pourquoi il y a des différences entre les notes des jeux japonais et celles des jeux officiels...
Si les éditeurs sortaient leurs jeux en France plus vite, les notes seraient en tout point identiques. C'est ce qui s'est passé avec Zelda sur Nintendo 64, sorti quasiment en même temps au Japon, aux Etats-Unis et en France.

36 15 AU SECOURS

Gabriel Clément, un abonné à Consoles+, me pose deux questions : 1/ D'abord comment fait-on dans Rival Schools sur Playstation pour avoir les 24 personnages cachés ? 2/ Ensuite, est-ce que Street Fighter Alpha 3 est mieux que Marvel vs Street Fighter ?

Salut Gab'. 1/ Alors, pour que tout le monde soit au courant, je ne m'occupe pas des Tips ni des aides de jeux. C'est Switch, un type qui roule en rollers et qui carbure aux Ballistos, qui s'occupe de répondre à toutes vos questions mais uniquement sur Minitel.
Il est présent tous les jours sur le serveur du 36 15 TCPLUS (2,23 F/min) en fin de journée et tout l'après-midi du mercredi.
Il répondra en direct à vos questions ou sous 24 heures.
Si vous avez l'occasion, envoyez-lui quelques Ballistos pour l'encourager.
2/ Pour être clair et précis : tout le monde à la rédaction préfère Street Fighter Alpha 3. Ne me demande pas pourquoi, il est mieux et c'est tout !!!

NEC TA MÈRE

F.G me pose trois questions, pas une de plus : 1/ Je voudrais savoir si une nouvelle console NEC est prévue ? 2/ Est-ce qu'un nouvel épisode de Secret of Mana est prévu sur Nintendo 64 ? 3/ Est-ce que vous pouvez me procurer l'adresse d'une boutique spécialisée dans les anciennes consoles (parce que je cherche la PC Engine GT) et dans les jeux datant de l'ère AHL ?

Salut F.G (Fabio Galsa ?). Alors, commençons par le commencement.
1/ Aucune nouvelle console NEC n'est annoncée pour l'instant au Japon. Par contre, il y a encore des micro-ordinateurs NEC qui sortent au Japon.
2/ Hélas ! Squaresoft n'a pas annoncé de nouveau Secret of Mana sur Nintendo 64. Au risque de retourner le couteau dans la plaie, tu auras certainement remarqué qu'un nouvel épisode, intitulé Legend of Mana, va sortir très prochainement au Japon sur Playstation uniquement. Et pour bien t'achever, d'après ce que j'ai vu sur Internet, aucune version américaine n'est annoncée pour l'instant. Cela signifie, et je te finirai avec ça, qu'il n'est pas question de voir une version officelle du jeu pour l'instant.
3/ Un conseil : achète "Le Virus informatique". Ça coûte 10 petits francs, ça sort tous les mois, et c'est plein d'annonces qui te concernent.

N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo : elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Ceux qui, malheureusement, n'ont pas de tête peuvent éventuellement envoyer un cliché de leur coude ou de leur grande sœur, au choix. Autre chose : je ne peux pas publier les dessins trop grands ! Inutile donc de m'envoyer des mètres carrés de dessins.
- De me faire parvenir vos dessins sur disquette PC ou Macintosh. Seuls les enregistrements aux formats JPEG, TIFF ou PICT sont acceptés par nos ordinateurs. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- Que Niiico (un type très bien) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par email. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Éditeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Maquette
Olivier Mourgeon (1re maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Bomboy, Tiburce Oger, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Philippe Karakasyan, Nathalie Reuiller, Vincent Leleurch (Vince), Suzie Gorini, Cyrille Baudin, Patrick Lévêque, Stephan Schreiber

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Laurence Vié (17 03)

FABRICATION
Chefs de fabication
Isabel Delanoy (17 90)
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES. PDG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyfontaine. Directeur délégué : Marc Auburtin. Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin. Directeur du marketing: Roland Claverie. Responsable administratif et financier : Christel Marjotte Beylerian. N° de commission paritaire : 0400 K7320. Dépôt légal : mai 1999. Photogravure : Key Graphic, PPDL. Imprimerie : Imaye, Laval (53). Fecomme Quebecor. Distribution : Transport Presse. Département diffusion. Directeur délégué : Pierre Christophe. Directeur des ventes France/ Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 06 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTROLÉE OJD 1996

SPECIAL 5ème ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

* Parmi ceux proposés en magasin.
* Sur la gamme Ola et Mobicarte, hors pochette Mobicarte.

Wizards of the Coast, Magic : L'Assemblée, et Portal : Second Age sont des marque déposées de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

* Dans la limite des stocks disponibles.
* Starter = paquet de tournoi * Booster = pochette.

* Parmi ceux proposés en magasin.

* Photos non contractuelles.

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

* Offres non cumulables, valables jusqu'au 10 juillet 99 dans les boutiques participant à l'opération et sur présentation du magazine.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 160 magasins

FRANCE

01 Bellay	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
02 Soissons	03 23 59 18 18
05 Gap	04 92 52 72 74
06 Mandelieu	04 93 93 54 33
06 Menton	04 93 28 28 85
07 Annonay	04 75 32 42 53
12 Rodez	05 65 67 08 15
13 Arles	04 07 06 04 30
13 Aix-en-Provence	04 42 20 67 18
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 86
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudéac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 94
25 Montbéliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble G. Bonlat	04 76 43 27 99
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 35 39
47 Agen 2	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Lacmire	02 97 60 01 57
56 Lorient	02 97 35 08 91
57 Forbach	03 87 88 67 18
57 Metz	03 87 74 65 70
57 Thionville	03 82 53 80 81
60 Beauvais	03 44 48 53 60
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 24 27 00
62 Calais	03 21 19 07 09
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 54 98
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (Bonne)	04 72 76 60 64
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 69 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 23 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 19 98
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Meaux	01 64 34 29 08
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Etancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons-Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Parthenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 52
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 32 74 42
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly sur seine	01 47 45 17 97
93 Bagnolet	01 49 72 74 01
93 Livry Gargan	01 43 30 24 23
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Tremblay-en-France	01 48 63 19 93
93 Villemomble	01 48 55 21 69
94 Cachan	01 47 40 06 15
94 Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94 Maisons Alfort	01 48 93 35 14
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Guyanne	05 94 28 28 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 24

SUISSE
* 3 magasins.

ESPAGNE
* 10 magasins.

BELGIQUE
* Mons 065 84 80 32

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
* Arles * Avalon * Avignon * Belfort * Bezier * Boulogne sur mer * Cherbourg * Epinal * La Flèche * La Réunion * Langon * Laon * Marseille * Mont de Marsan * Montauban * Muret * Paris * Plaisir * Quimper * Sète * Toulouse *

ITALIE
* Turin

MAROC
* Casablanca

PORTUGAL
* Lisbonne

* Liste des lecteurs DVD concernés en boutique.

Sur le circuit,
il n'y a pas que les moteurs qui chauffent...

MONACO GRAND PRIX :
BIENVENUE DANS L'ENFER DE LA COURSE.

CD-ROM PC WINDOWS '95

http://www.monacoracing.fr

BRIDGESTONE

Ubi Soft

PlayStation

Disponible en juin

NINTENDO 64

et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. - © 1999 Nintendo - ™ et ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Ubi Soft Entertainment • Photo : Olivier Gothier • Conception Graphique : PHOS